

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA
DI SLB A YKAB SURAKARTA**



SKRIPSI

**Oleh:
RIYANI NURUL AZIZ
K5115055**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Mei 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Riyani Nurul Aziz

NIM : K5115055

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Mei 2019

Yang membuat pernyataan

Riyani Nurul Aziz

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA
DI SLB A YKAB SURAKARTA**



Oleh:

RIYANI NURUL AZIZ

K5115055

Skripsi

**diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

Mei 2019

PERSETUJUAN

Nama : Riyani Nurul Aziz

NIM : K5115055

Judul skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL
BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB
SURAKARTA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 16 Mei 2019

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Sugini, S.Pd., M.Pd.

NIP 197909232005012001

Mahardika Supratiwi, S.Psi., MA.

NIP 198708172015042002

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Riyani Nurul Aziz
NIM : K5115055
Judul skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL
BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB
SURAKARTA

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Rabu, tanggal 29 Mei 2019 dengan hasil LULUS. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Drs. Hermawan, M.Si	_____	_____
Sekretaris : Dewi Sri Rejeki, S.Pd., M.Pd	_____	_____
Anggota I : Sugini, S.Pd., M.Pd	_____	_____
Anggota II : Mahardika Supratiwi, S.Psi., MA	_____	_____

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Luar Biasa
pada

Hari : Jumat
Tanggal : 28 Juni 2019

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret,

Kepala Program Studi
Pendidikan Luar Biasa

Dr. Mardiyana, M.Si.
NIP 196602251993021002

Drs. Hermawan , M.Si
NIP. 195908181986031002

MOTTO

Kunci dari keberhasilan yaitu: “Libatkan Allah pada setiap langkahmu!” (Peneliti)

Bakat, usaha, dan doa membungkam kemustahilan. (Wisnu Widiarta)

Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang berusaha melakukan perubahan. (QS. Ar Raddu 12:11)

Hidup hanya sekali, hiduplah yang berarti! (Ahmad Fuadi)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Bapak dan Ibu

“Dua orang istimewa yang telah mendoakan, memperjuangkan, dan mengorbankan segala hal untuk saya. Bapak yang mengajari saya kegigihan dalam berjuang. Ibu yang mengajari saya bersyukur dan bertahan di setiap keadaan, serta menyelesaikan segala sesuatu.”

Saudara-saudara saya

“Empat orang yang selalu mengingatkan saya untuk selalu berjuang, memberi senyuman di setiap pertemuan, dan mendoakan di setiap langkah.”

Teman-teman KKN yang menjadi keluarga baru dan sahabat saya, terima kasih atas segala bentuk dukungan dari kalian. Terima kasih atas pertemuan, perjuangan, dan perjalanan bersama kalian.

Teman-teman mahasiswa Pendidikan Luar Biasa angkatan 2015 yang saling mendukung dalam perjalanan empat tahun ini.

Sahabat saya, Azki, yang selalu mendukung saya di setiap langkah penyelesaian skripsi ini. Semangat dan segera selesaikan apapun yang sudah kamu mulai, Kik!

Sahabat-sahabat yang jauh di sana, yang selalu memberi semangat dan mendoakan saya meski tak pernah berjumpa.

Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah mendukung penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Riyani Nurul Aziz. K5115055. **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA.** Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Mei 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta. Subjek penelitian yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas VIII di SMPLB-C tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 6 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Pengumpulan data dilaksanakan dengan metode tes kinerja yaitu *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji ranking bertanda *Wilcoxon* dengan cara membandingkan hasil kinerja *pretest* dan *posttest* ($p < 0.05$).

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 82,83 dan rata-rata *posttest* sebesar 127,83. Perbedaan rata-rata ini selanjutnya diolah dengan uji ranking bertanda *Wilcoxon* yang hasilnya menunjukkan $z = -2.201$ dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0.028 (< 0.05). Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta.

Kata kunci: tunagrahita, *role playing*, konsep jual beli

ABSTRACT

Riyani Nurul Aziz. K5115055. THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL TO IMPROVE THE UNDERSTANDING OF BUYING CONCEPT FOR MENTALLY RETARDED CHILDREN IN SLB A YKAB SURAKARTA. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Mei 2019.

This study aims to knowing the effect of role playing learning models to improve the understanding of the concept of buying and selling for mentally retarded children in the YKAB SLB A Surakarta. The subject of research used is all students of class VIII in SMPLB-C on 2018/2019 as many as 6 people. The sampling technique used is nonprobability sampling with a type of saturated sampling. This study used the experimental method with the design of one group pretest-posttest. Data collection is carried out by the performance test method, its pretest and posttest. Data analysis used the Wilcoxon signed rank test by comparing the results of the pretest and posttest performance ($p < 0.05$).

The results of this study showed an average of pretest is 82.83 and an average of posttest is 127.83. The difference of average then processed by a Wilcoxon signed ranks test which showed $z = -2.201$ and Asymp. Sig. (2-tailed) 0.028 (< 0.05). This means that there is a significant difference between the results of the pretest and posttest. Thus, the application of role playing learning models has a significant effect on improving the understanding of the concept of buying and selling for mentally retarded children in the YKAB SLB A Surakarta.

Keywords: mental retardation, role playing, concept of buying and selling

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu, inspirasi, kesehatan dan keselamatan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Jamal Wiwoho, S.H., M.Hum., Rektor Universitas Sebelas Maret.
2. Dr. Mardiyana, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Hermawan , M.Si Kepala Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Sugini, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Mahardika Supratiwi, S.Psi., MA., selaku Pembimbing II, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Andam Zuriadi, S.Pd., Kepala SLB A YKAB Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data penelitian.
7. Siti Sholichatin, S.Pd., selaku guru kelas SMPLB YKAB Surakarta, yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
8. Siswa tingkat SMPLB YKAB Surakarta, yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan hal ini antara lain karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, Mei 2019

Peneliti,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
HALAMAN <i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian tentang Anak Tunagrahita	8
B. Kajian tentang Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
C. Kajian tentang Pemahaman Konsep Jual Beli	24
D. Kerangka Berpikir	27
E. Hipotesis	28

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian	30
B. Rancangan/Desain Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel	31
D. Teknik Pengambilan Sampel	31
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Validasi dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	33
H. Prosedur Penelitian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Data	35
B. Pengujian Hipotesis	42
C. Pembahasan Analisis Data	45
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	49
A. Simpulan	49
B. Implikasi	49
C. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Tes Kinerja	32
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	37
Tabel 4.2 Statistika Reliabilitas	37
Tabel 4.3 Data Subjek Penelitian	38
Tabel 4.4 Data Nilai Siswa Sebelum Intervensi	39
Tabel 4.5 Data Nilai Siswa Setelah Intervensi	40
Tabel 4.6 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	41
Tabel 4.7 Data Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42
Tabel 4.8 Perhitungan Analisis Data	43
Tabel 4.9 Hasil Tes Statistik	43
Tabel 4.10 Kesimpulan Hasil Penelitian	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Histogram Nilai Siswa Sebelum Intervensi	39
Gambar 4.2 Histogram Nilai Siswa Sesudah Intervensi	40
Gambar 4.3 Histogram Nilai Sebelum dan Sesudah Intervensi	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Tes Kinerja	57
2. Surat Validasi Instrumen	62`
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	65
4. Data Hasil Penelitian	70
5. Foto-Foto Kegiatan	94
6. Surat Permohonan Izin Menyusun Skripsi	96
7. Surat Keputusan Dekan FKIP tentang Izin Menyusun Skripsi	97
8. Surat Permohonan Penelitian kepada Dekan	98
9. Surat Permohonan Penelitian kepada Rektor	99
10. Surat Permohonan Izin Penelitian kepada Instansi	100
11. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunagrahita merupakan salah satu anak berkebutuhan khusus dengan ciri utama memiliki keterbatasan intelektual yang disertai dengan ketidakmampuan dalam kemampuan adaptif. Prevalensi anak tunagrahita di Indonesia tahun 2012 mengalami peningkatan jika dibandingkan data tahun sebelumnya yakni tahun 2007-2009. Berdasarkan sumber Pusdatin dan Direktorat orang dengan kecacatan (Kemensos, 2012) sebanyak 2.126.000 orang yang mengalami kecacatan di Indonesia, 13,68% di antaranya merupakan tunagrahita (cacat mental) yaitu sebanyak 290.837 orang. Berbeda dengan data disabilitas tahun 2007–2009 yaitu anak tunagrahita tercatat sebanyak 249.364 orang.

Anak tunagrahita mengalami hambatan dalam perkembangan kognitif. Sesuai dengan pendapat Sigit (2009) tingkat kognitif siswa tunagrahita ringan usia 14 tahun setara dengan siswa kelas 5 Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Sedangkan menurut Alimin (2008) perkembangan anak tunagrahita tidak berbanding lurus dengan perkembangan yang dicapai pada anak normal, sekalipun pada usia mental (MA) yang sama. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, anak tunagrahita memiliki hambatan perkembangan kognitif yang tidak dapat diketahui kesetaraannya dengan perkembangan kognitif anak pada umumnya. Piaget menjelaskan mengenai tahapan perkembangan kognitif, yang dikutip Ibda (2015) ada empat tahapan perkembangan kognitif seseorang yaitu 1) tahap sensori motor (0 – 1,5 tahun); 2) tahap pra-operasional (1,5 – 6 tahun); 3) tahap operasional konkret (6 – 12 tahun); dan 4) tahap operasional formal (12 tahun ke atas). Tahapan perkembangan kognitif ini tidak terjadi pada anak tunagrahita.

Terhambatnya perkembangan kognitif pada anak tunagrahita menimbulkan berbagai masalah, salah satunya yaitu kesulitan dalam memecahkan masalah

matematika. Hal ini sesuai dengan pernyataan Choiri (2009:13) menyebutkan bahwa tunagrahita mengalami masalah dalam tingkat kemahirannya dalam memecahkan masalah, melakukan generalisasi dan mentransfer sesuatu yang baru, minat dan perhatian terhadap penyelesaian tugas. Berkaitan dengan pembelajaran di sekolah, anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep matematika. Sesuai pendapat Smith (2015:292) siswa yang mengalami terbelakang mental mengalami kesulitan besar dalam mempelajari materi yang abstrak.

Salah satu kesulitan matematika yang dialami anak tunagrahita yaitu konsep jual beli. Konsep jual beli berkaitan erat dengan konsep uang dan pengelolaan uang, konsep ini termasuk dalam ranah tingkah laku adaptif. Rahmawati (2012) menjelaskan yang termasuk tingkah laku adaptif meliputi keterampilan konseptual (berbahasa secara reseptif dan ekspresif; membaca dan menulis; konsep uang; *self direction*), keterampilan sosial (keterampilan interpersonal, tanggung jawab, *self esteem*, mengikuti aturan, dsb), keterampilan praktis (aktivitas sehari-hari seperti: makan, memakai pakaian, ke kamar mandi), aktivitas instrumental seperti: menyiapkan makanan, menggunakan telepon, berobat, mengelola uang; dan sebagainya). Sesuai dengan pernyataan Basuni (2012) konsep jual beli merupakan salah satu materi bina diri bidang keuangan untuk anak tunagrahita yang meliputi pengertian tentang nilai uang, dan penggunaan uang sebagai media transaksi jual beli. Berdasarkan kedua pernyataan tersebut, anak tunagrahita mengalami berbagai kesulitan yang berkaitan dengan tingkah laku adaptif termasuk mengenai konsep jual beli.

Konsep jual beli merupakan salah satu materi yang penting diberikan pada anak tunagrahita karena konsep jual beli merupakan salah satu pembelajaran akademik yang fungsional. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Smith (2015:119) bahwa salah satu layanan pembelajaran akademik untuk anak tunagrahita yaitu pengajaran akademik yang fungsional (*instruction in function academic*) misalnya belajar mengenal uang pecahan, serta persiapan khusus untuk ketenagakerjaan dan kehidupan masyarakat. Salah satu materi dalam konsep jual

beli yaitu mengelola keuangan. Pentingnya mengelola keuangan ini dijelaskan oleh Lindblad (2013) yaitu individu dengan disabilitas intelektual tingkat ringan membutuhkan dukungan dengan keterampilan akademik termasuk penentuan keputusan hidup, pengelolaan uang, dan dukungan yang khusus yang dibutuhkan untuk membentuk sebuah keluarga. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut, pemahaman konsep jual beli penting diberikan kepada anak tunagrahita agar dapat diterapkan untuk mendukung kemandirian di dalam pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.

Layanan pendidikan yang dibutuhkan oleh anak tunagrahita dalam pembelajaran sangat khusus. Layanan pendidikan untuk mengatasi masalah kesulitan dalam memahami konsep jual beli yang dialami tunagrahita, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat dipahami oleh anak tunagrahita dengan mudah. Salah satunya menggunakan benda konkret, pendapat Smith (2015:292) bahwa cara-cara pengajaran yang memakai materi konkret serta contoh-contoh yang jelas mungkin sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan cara mengeksplorasi lingkungan dan memanipulasi lingkungan. Sebagaimana yang dijelaskan Huda (2013:44) siswa belajar dengan mengeksplorasi lingkungannya dan mereka akan benar-benar belajar jika diberi kesempatan untuk memanipulasi lingkungan tersebut. Selain itu, Joyce (2009:28) berpendapat bahwa pengajaran yang baik adalah pengajaran yang merangkul pengalaman belajar tanpa batas mengenai bagaimana gagasan dan emosi berinteraksi dengan suasana kelas dan bagaimana keduanya dapat berubah sesuai suasana yang turut juga berubah. Pembelajaran yang dibutuhkan untuk anak tunagrahita yaitu pembelajaran dengan cara eksplorasi lingkungan, pemberian kesempatan untuk manipulasi lingkungan, pembelajaran yang mengutamakan interaksi, serta pembelajaran yang menyenangkan.

Pemilihan model pembelajaran untuk anak tunagrahita berbeda dengan model pembelajaran untuk anak pada umumnya. Pemilihan model pembelajaran untuk siswa pada umumnya didasarkan pada 3 aspek yaitu valid, praktis, dan

efektif (Trianto, 2009:24). Selain ketiga aspek tersebut, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan model pembelajaran untuk anak tunagrahita yaitu materi pembelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, tingkat kemampuan siswa, dan fasilitas penunjang yang tersedia (Hidayati, 2016:23). Materi pembelajaran matematika yang diajarkan untuk anak tunagrahita berupa materi pembelajaran fungsional, salah satunya yaitu konsep jual beli. Menurut Widodo (2012) solusi mengajar matematika untuk anak tunagrahita yaitu dengan cara mengajar sesuai dengan IQ-nya, mengajar sambil menghibur, mengajar diikuti praktik, dan sesuai dengan kemampuan yang dikembangkan. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran untuk anak tunagrahita perlu disesuaikan dengan berbagai hal, antara lain materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan fasilitas yang disediakan.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk anak tunagrahita pada materi konsep jual beli, salah satunya yaitu *role playing*. Jual beli merupakan kegiatan yang melibatkan dua orang atau lebih, pihak pertama sebagai penjual dan pihak kedua sebagai pembeli (Mauliyah, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut, materi konsep jual beli merupakan materi yang melibatkan berbagai pihak sehingga materi ini dapat diajarkan dengan *role playing*. Sesuai dengan pendapat Kurniasih (2016:67) tujuan model pembelajaran *role playing* adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak. Selain itu, model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang membimbing siswa dalam memahami perilaku sosial, peran mereka dalam interaksi sosial, dan cara-cara dalam memecahkan masalah yang lebih efektif (Joyce, 2009:328).

Role playing terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar mengenai konsep jual beli untuk anak di sekolah dasar. Penelitian Zuhriyyah (2018) di SDN Gedang II menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep jual beli untuk siswa kelas III SD. Hasil penelitian Anshori (2016) menunjukkan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang

dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi jual beli. Penelitian Tarigan (2016) di SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III pada materi kegiatan jual beli. Penelitian Suyatmo (2009) menunjukkan bahwa *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal jenis-jenis kegiatan ekonomi bagi siswa kelas IV tunagrahita ringan di SLB Negeri Purbalingga. Keempat penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar yang berkaitan dengan konsep jual beli.

Kesulitan dalam pemahaman konsep jual beli juga dialami oleh siswa tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta. Berdasarkan observasi peneliti di kelas SMPLB tunagrahita saat pelaksanaan magang 3 di SLB A YKAB Surakarta, kenyataan menunjukkan bahwa siswa tunagrahita di tingkat SMPLB tidak memahami konsep dasar jual beli. Berdasarkan panduan kurikulum 2013, anak tunagrahita di jenjang SMP kelas VIII diharapkan menguasai dua kompetensi dasar yang berkaitan dengan konsep jual beli, yaitu: kompetensi dasar 3.2 (mengetahui strategi pemecahan masalah dengan mengurangi, menambah, dan menukarkan sejumlah uang) dan kompetensi dasar 4.2 (menentukan strategi pemecahan masalah dengan mengurangi, menambah, dan menukarkan sejumlah uang). Permasalahan anak tunagrahita dalam memahami konsep jual beli di SMPLB YKAB Surakarta sudah ditangani dengan model pembelajaran klasikal berupa ceramah dan tanya jawab namun siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep jual beli. Berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan, guru SMPLB YKAB Surakarta belum menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli anak tunagrahita.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran dalam peningkatan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita, dengan judul

“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual bagi Anak Tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, ada beberapa permasalahan yang berkaitan dengan anak tunagrahita yaitu:

1. Prevalensi anak tunagrahita di Indonesia mengalami peningkatan.
2. Anak tunagrahita mengalami hambatan perkembangan kognitif.
3. Anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika, salah satunya mengenai pemahaman konsep jual beli.
4. Anak tunagrahita tingkat SMPLB di SLB A YKAB Surakarta mengalami masalah pemahaman konsep jual beli.
5. Anak tunagrahita membutuhkan model pembelajaran khusus yang berbeda dengan model pembelajaran untuk anak pada umumnya.
6. Guru SMPLB YKAB Surakarta belum menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian yaitu anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta tingkat SMPLB tahun ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 6 anak tunagrahita dengan kategori tunagrahita ringan.
2. Materi yang menjadi bahan penelitian yaitu pemahaman konsep jual beli untuk SMPLB Tunagrahita kelas VIII berupa nilai satuan uang, penjumlahan uang, dan pengurangan uang serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, penulis mengharapkan agar diperoleh beberapa manfaat secara praktis maupun teoritis:

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk mengembangkan ilmu pendidikan khususnya tentang teori model pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak tunagrahita.
 - b. Sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam pendidikan luar biasa, khususnya pendidikan untuk anak tunagrahita ringan.
2. Manfaat praktis
 - a. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi lembaga atau penyelenggara pendidikan bagi anak tunagrahita untuk lebih memperhatikan permasalahan dan kebutuhan khusus anak tunagrahita ringan.
 - b. Usaha pengenalan lebih dekat terhadap model pembelajaran *role playing* khususnya dalam bidang studi matematika bagi anak tunagrahita ringan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Anak Tunagrahita

1. Pengertian Anak Tunagrahita

Tunagrahita disebut juga terbelakang mental, lemah ingatan, *feble-minded*, dan mental subnormal (Alimin, 2008). Selain itu, istilah lain tunagrahita yaitu retardasi mental/*mental retardation* dan *intellectual disability*. Meskipun istilah yang digunakan berbeda-beda, namun pengertiannya sama yaitu anak yang memiliki kecerdasan mental di bawah normal sehingga untuk meniti tugas perkembangannya membutuhkan bantuan atau layanan secara spesifik (Efendi, 2006:88). Sejalan dengan pendapat tersebut, Choiri (2009:12) menjelaskan anak tunagrahita adalah anak yang secara nyata mengalami hambatan dan keterbelakangan perkembangan mental intelektual di bawah rata-rata, yang terjadi pada masa perkembangannya sehingga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, mengalami hambatan tingkah laku dan penyesuaian diri. Sedangkan menurut Kosasih (2012:5) bahwa anak tunagrahita adalah suatu kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidakcakapan terhadap komunikasi sosial. Berdasarkan DSM V (American Psychiatric Association, 2013) istilah yang digunakan yaitu *intellectual disability* yaitu gangguan yang terjadi selama masa perkembangan yang mencakup penurunan fungsi intelektual dan penurunan fungsi adaptif dalam domain konseptual, sosial, dan praktik. Olsson (2016:21) mengungkapkan bahwa *Intellectual disability (ID)* yaitu termasuk cacat intelektual dan defisit fungsi adaptif dalam ranah konseptual, sosial, dan praktis. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tunagrahita yaitu anak yang mengalami keterbatasan intelektual yang terjadi selama masa perkembangan disertai dengan keterbatasan dalam kemampuan adaptif dalam ranah konseptual, sosial, dan praktis.

2. Klasifikasi Anak Tunagrahita

Pengklasifikasian anak tunagrahita sangat beragam berdasarkan sudut pandang yang digunakan oleh para ahli. Menurut Efendi (2006:89) pengklasifikasian anak tunagrahita didasarkan pada sudut pandang profesi ahli, antara lain dokter, pekerja sosial, psikolog, dan pedagog. Secara umum, klasifikasi anak tunagrahita yaitu:

a. Berdasarkan Tingkat Ketunaan

Pengklasifikasian tunagrahita berdasarkan tingkat ketunaan dapat ditinjau dari bidang psikologi. Menurut Efendi (2006:90) pengklasifikasian tunagrahita oleh psikolog mengarah pada aspek indeks mental inteligensinya yang dapat dilihat dari angka hasil tes kecerdasan. Berdasarkan tingkat ketunaan, tunagrahita dibagi menjadi empat kategori yaitu:

1) Tunagrahita Ringan/*Moron/Debil*

Anak tunagrahita ringan memiliki IQ 50 – 70 (Pandji, 2013:8). Sedangkan menurut Atmaja (2017:101) anak tunagrahita ringan didasarkan pada dua pengukuran yaitu skala *binet* kelompok ini memiliki IQ 68-52, sedangkan menurut skala *weschler* (WISC) memiliki IQ antara 69-55. Meskipun ada perbedaan angka IQ, anak tunagrahita ini memiliki ciri yaitu memiliki keterbatasan akademik tetapi mampu dididik secara minimal dalam bidang akademik dan tidak mengalami hambatan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan (Efendi, 2006:90). Dengan demikian, meski anak tunagrahita ringan memiliki IQ di bawah rata-rata tetapi tidak mengalami hambatan penyesuaian diri dan masih dapat dididik dalam bidang akademik secara minimal.

2) Tunagrahita Sedang/*Imbesil*

Anak tunagrahita sedang memiliki IQ 36 – 51 (Pandji, 2013:8). Sedangkan menurut Atmaja (2017:101) anak tunagrahita sedang didasarkan pada dua pengukuran yaitu menurut skala *binet*

kelompok ini memiliki IQ 51-36, sedangkan menurut skala *weschler* (WISC) memiliki IQ antara 54-40. Sebagaimana tunagrahita ringan, angka IQ dalam pengklasifikasian tunagrahita sedang memiliki perbedaan, meskipun demikian perbedaan angka tidak signifikan. Anak tunagrahita ini membutuhkan program khusus seperti mengurus diri sendiri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan (Efendi, 2006:90). Anak tunagrahita sedang memiliki kecerdasan yang rendah, oleh karena itu dibutuhkan suatu program untuk menolong diri sendiri dan program penyesuaian diri.

3) Tunagrahita Berat/*Severe/Idiot*

Anak tunagrahita ringan memiliki IQ 20 – 35 (Pandji, 2013:8). Sedangkan menurut Atmaja (2017:101) anak tunagrahita berat didasarkan pada dua pengukuran yaitu menurut skala *binet* kelompok ini memiliki IQ 32-20, sedangkan menurut skala *weschler* (WISC) memiliki IQ antara 39-52. Anak tunagrahita ini sangat sulit belajar bidang akademik, mereka juga membutuhkan pengawasan dalam kehidupan sehari-hari.

4) Tunagrahita Sangat Berat/*Profound*

Anak tunagrahita memiliki IQ di bawah 19-24 (Pandji, 2013:8). Sedangkan menurut Atmaja (2017:101) anak tunagrahita berat memiliki IQ 20 ke bawah. Anak tunagrahita sangat berat membutuhkan bantuan perawatan sepenuhnya sepanjang hidupnya (Efendi, 2006:90). Tunagrahita anak tunagrahita berat memerlukan bantuan perawatan secara total dari berbagai aspek kehidupan.

b. Berdasarkan Segi Pendidikan

Seorang pedagog mengklasifikasi anak tunagrahita berdasarkan pada penilaian program pendidikan yang disajikan pada anak (Efendi, 2006:90). Klasifikasi anak tunagrahita berdasarkan segi pendidikan yaitu:

- 1) *Educable*/mampu didik, anak tunagrahita kelompok ini masih mempunyai kemampuan akademik dan mempunyai IQ dalam kisaran 50-75 (Kosasih, 2012:144). Atmaja (2017:100) menjelaskan anak tunagrahita ini memiliki IQ 68-52 dengan karakteristik masih dapat mengembangkan kemampuan akademik, sosial, dan pekerjaan. Sejalan dengan pendapat Efendi (2006:90) tunagrahita *educable* tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, tetapi masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan walaupun hasilnya tidak maksimal. Anak tunagrahita *educable* masih mempunyai kemampuan yang dapat dikembangkan baik bidang akademik, sosial, maupun pekerjaan.
- 2) *Trainable*/mampu latih, menurut Kosasih (2012:144) anak tunagrahita kelompok ini mempunyai kemampuan mengurus diri sendiri, pertahanan diri, dan penyesuaian sosial, kelompok tunagrahita ini mempunyai IQ kisaran 30-50. Atmaja (2017:100) menjelaskan tunagrahita ini memiliki IQ 51-36 dengan karakteristik hanya mampu dilatih mengurus diri melalui aktivitas sehari-hari dan melakukan fungsi sosial sesuai kemampuannya. Anak tunagrahita *trainable* masih dapat dilatih dalam kemampuan mengurus diri dan melakukan fungsi sosial melalui aktivitas sehari-hari.
- 3) *Custodial*/butuh rawat, menurut Kosasih (2012:144) tunagrahita ini mempunyai IQ di bawah 25. Anak ini perlu mendapatkan latihan terus menerus dan pelayanan khusus. Atmaja (2017:100) menjelaskan bahwa tunagrahita *custodial* memiliki IQ 39-25 dengan karakteristik tidak mampu dalam mengurus diri sendiri dan sosialisasi. Anak tunagrahita *custodial* memiliki IQ sangat rendah sehingga membutuhkan bantuan khusus untuk mengurus diri sendiri dan sosialisasi.

c. Berdasarkan Ciri-ciri Jasmaniah

Seorang dokter mengklasikasikan anak tunagrahita berdasarkan tipe kelainan fisiknya, seperti *mongoloid*, *mycrocephalus*, dan *hydrocephalus* (Efendi, 2006:90). Pengklasifikasian tunagrahita berdasarkan ciri fisik/jasmaniah menurut Kosasih (2012:145) yaitu anak tunagrahita dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) Sindroma *down*/mongoloid dengan ciri-ciri wajah khas mongol, mata sipit, dan miring, lidah dan bibir tebal dan suka menjulur, jari kaki melebar, kaki dan tangan pendek, kulit kering, tebal, kasar, dan keriput, dan susunan geligi kurang baik.
- 2) *Hydrocephalus* tunagrahita ini memiliki kepala besar yang berisi cairan. Secara fisik memiliki ciri kepala besar, raut muka kecil, tengkorak sering menjadi besar.
- 3) *Mycrocephalus* dan *makrocephalus*, tunagrahita ini memiliki ciri-ciri ukuran kepala yang tidak proporsional (*mycrocephalus*/kepala kecil sedangkan *makrocephalus*/kepala besar).

Beberapa ahli mengklasifikasikan anak tunagrahita secara berbeda-beda sesuai sudut pandang yang digunakan. Ada tiga sudut pandang yang digunakan dalam pengklasifikasian anak tunagrahita yaitu berdasarkan tingkat ketunaan, berdasarkan segi pendidikan, dan berdasarkan ciri-ciri jasmaniah.

Pembatasan masalah penelitian ini merujuk pada anak tunagrahita ringan/*moron/debil* yang termasuk dalam pengklasifikasian tunagrahita berdasarkan tingkat ketunaan atau disebut tunagrahita *educable*/mampu didik ketika diklasifikasikan berdasarkan segi pendidikan. Dengan demikian, pembahasan selanjutnya merujuk pada tunagrahita ringan/mampu didik.

3. Dampak Ketunagrahitaan

Tunagrahita merupakan salah satu kelainan intelektual yang berdampak dalam kehidupan sehari-hari seseorang. Seorang dikatakan tunagrahita apabila memiliki tiga indikator, yaitu: (1) keterlambatan fungsi kecerdasan secara umum atau di bawah rata-rata, (2) ketidakmampuan dalam perilaku

sosial/adaptif, dan (3) hambatan perilaku sosial/adaptif terjadi pada usia perkembangan yaitu sampai usia 18 tahun (Choiri, 2009:13). Ketiga indikator tersebut dialami oleh semua anak tunagrahita pada umumnya. Sedangkan dampak tunagrahita kategori ringan dijelaskan dalam DSM V (American Psychiatric Association, 2013) yaitu anak tunagrahita ringan/*mild* memiliki dampak pada tiga domain yaitu:

a. Domain Konseptual (*conceptual domain*)

Pada anak prasekolah tidak ada perbedaan konseptual yang jelas. Pada anak usia sekolah ada kesulitan dalam belajar keterampilan akademik dan membutuhkan dukungan untuk memenuhi perkembangan sesuai usia. Pada orang dewasa ada hambatan dalam pemikiran abstrak, fungsi eksekutif (misalnya perencanaan, penyusunan strategi, penetapan prioritas, fleksibilitas kognitif), memori jangka pendek, dan keterampilan akademik fungsional (misalnya membaca, manajemen uang).

b. Domain Sosial (*social domain*)

Anak tunagrahita ringan tersebut belum matang dalam interaksi sosial dibandingkan dengan anak seusianya, misalnya kesulitan dalam memahami isyarat sosial, komunikasi, percakapan, bahasa, serta mengatur emosi dan perilaku dengan cara yang sesuai dengan usia. Selain itu, anak tunagrahita ringan mengalami keterbatasan pemahaman tentang risiko dalam situasi sosial.

c. Domain Praktis (*practical domain*)

Anak tunagrahita ringan dapat merawat diri sesuai usianya namun membutuhkan dukungan dengan tugas hidup sehari-hari yang lebih kompleks. Dukungan tersebut antara lain berkaitan dengan manajemen uang, perbankan, transportasi, perawatan keluarga, informasi makanan bergizi, serta pekerjaan yang sesuai.

Anak tunagrahita ringan mengalami dampak kognitif yang tampak dalam pembelajaran yaitu problema belajar, kesulitan memecahkan masalah, dan kesulitan memahami konsep abstrak. Sesuai penjelasan Dhelphie

(2006:2) salah satu dampak yang nyata dialami oleh anak tunagrahita yaitu dampak kognitif yang ditunjukkan pada beberapa masalah yaitu memiliki problema belajar yang disebabkan adanya hambatan perkembangan inteligensi, mental, emosi, sosial, dan fisik. Choiri (2009:13) menjelaskan bahwa tunagrahita mengalami masalah dalam hal yaitu tingkat kemahirannya dalam memecahkan masalah, melakukan generalisasi dan mentransfer sesuatu yang baru, minat dan perhatian terhadap penyelesaian tugas. Smith (2015:292) menjelaskan bahwa siswa yang mengalami terbelakang mental mungkin mengalami kesulitan besar dalam mempelajari materi yang abstrak.

Berbagai dampak yang dialami anak tunagrahita ringan tampak dalam tiga domain yaitu konseptual, sosial, dan praktis. Selain itu, anak tunagrahita ringan memiliki berbagai masalah dalam pembelajaran yaitu adanya problema belajar, kesulitan memecahkan masalah, dan kesulitan dalam memahami materi abstrak.

4. Layanan Pendidikan untuk Anak Tunagrahita

Gangguan perkembangan kognitif pada anak tunagrahita ringan menyebabkan masalah dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, anak tunagrahita ringan membutuhkan layanan pendidikan untuk membantu mereka dalam penyesuaian diri. Anak tunagrahita hendaknya diberikan layanan pendidikan yang relevan dengan kebutuhannya (Efendi, 2006:87). Menurut Atmaja (2017:114) layanan untuk tunagrahita ringan terdiri dari tiga bidang yaitu pendidikan, sosial emosi, dan fisik kesehatan. Ketiga bidang ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendidikan

Layanan pendidikan yang dapat diterapkan untuk anak tunagrahita ringan antara lain yaitu:

1) Modifikasi Kurikulum

Anak tunagrahita ringan membutuhkan salah satu layanan dalam penyelenggaraan pendidikan yaitu modifikasi kurikulum. Menurut Dimiyati (1994:33) menyatakan penyelenggaraan pembelajaran

mengacu pada kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa sehingga dapat mengubah perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Anak tunagrahita ringan mempunyai hambatan akademik sehingga dalam pembelajaran memerlukan modifikasi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan khususnya (Sari, 2017). Anak tunagrahita ringan membutuhkan modifikasi kurikulum yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya untuk mencapai tujuan pendidikan.

2) Pengembangan Kemampuan Akademik, Sosial, dan Pekerjaan

Menurut Humaira (2012) kemampuan yang dapat dikembangkan pada anak tunagrahita mampu didik antara lain:

- a) Membaca, menulis, mengeja, dan berhitung
- b) Menyesuaikan diri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain
- c) Keterampilan sederhana untuk kepentingan kerja. Menurut Atmaja (2017:115) bobot pembelajaran keterampilan anak tunagrahita SMPLB sebesar 70% dan sisanya adalah pembelajaran yang bersifat akademik dan apersepsi.

3) Program Pengembangan Diri

Menurut Garnida (2016: 104) program pengembangan diri meliputi komponen merawat diri, mengurus diri, menolong diri, berkomunikasi dan bersosialisasi, keterampilan hidup sehari-hari, dan mengisi waktu luang.

b. Sosial Emosi

Berdasarkan temuan Setiawan (2014) menunjukkan bahwa anak tunagrahita ringan membutuhkan layanan keterampilan sosial agar dapat menangani masalah dalam diri anak sehingga dapat beradaptasi dan sosialisasi dengan lingkungan. Salah satu karakteristik anak tunagrahita dalam lingkungan sosial yaitu tidak memikirkan risiko dalam melakukan suatu tindakan (Wati, 2012). Oleh karena itu, anak tunagrahita

membutuhkan layanan bidang emosi untuk mengontrol emosi anak ketika bergaul dengan teman-temannya (Indrawati, 2016).

c. Fisik Kesehatan

Menurut Andayani (2016) pendidikan bidang kesehatan yang sederhana perlu diberikan pada anak tunagrahita untuk mencegah penularan penyakit.

Anak tunagrahita ringan membutuhkan berbagai macam layanan dalam tiga bidang yaitu bidang pendidikan, bidang sosial emosi, dan bidang fisik kesehatan.

B. Kajian tentang Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan (Sagala, 2014:175). Sedangkan menurut Trianto (2009:21) model dimaknai sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Meskipun definisi yang diungkapkan berbeda, kedua pendapat tersebut mengandung maksud bahwa model yaitu objek yang dijadikan sebagai kerangka konseptual sehingga dapat digunakan untuk pedoman melakukan kegiatan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 1, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Trianto (2009:17) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar diri dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam usaha untuk mewujudkan tujuan yang diharapkan.

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Martiyono model pembelajaran adalah cara sederhana untuk melukiskan hubungan-hubungan beberapa variabel pembelajaran. Menurut Trianto (2009:23) ciri-ciri khusus yang dimiliki model pembelajaran yaitu 1) rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya, 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, 4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual pembelajaran memiliki ciri khusus yaitu memiliki sifat rasional yang berdasarkan teori tertentu, serta adanya kerangka mengenai tingkah laku mengajar dan lingkungan yang dibutuhkan.

2. Klasifikasi Model Pembelajaran

Ada berbagai macam pengklasifikasikan model pembelajaran. Menurut Trianto (2007:25) model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya. Joyce (2011:25) mengklasifikasikan model pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran dan cara manusia belajar menjadi empat kelompok yaitu model pemrosesan informasi, model personal, model sosial, dan model sistem perilaku dalam pembelajaran. Berikut ini penjelasan klasifikasi model pembelajaran, yaitu:

a. Model pemrosesan informasi

Model pemrosesan informasi menjelaskan bagaimana cara individu memberi respon yang datang dari lingkungannya dengan cara mengorganisasikan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan rencana pemecahan masalah serta penggunaan simbol verbal dan non verbal (Sagala, 2014:176). Sejalan dengan pendapat tersebut, Trianto (2007:19) menjelaskan bahwa model pemrosesan informasi merupakan suatu pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali

pengetahuan dari otak. Dengan demikian, model pemrosesan informasi merupakan model pembelajaran yang menggambarkan proses manusia dalam merespon lingkungan untuk membangun suatu konsep dan memecahkan suatu masalah.

Menurut Joyce (2011:25) model pembelajaran ini dikembangkan menjadi beberapa model yaitu pencapaian konsep (*concept attainment*), model induktif gambar dan kata (*the picture-word inductive model*), penelitian ilmiah (*inquiry scientific*), pemandu awal (*advance organizers*), pengembangan memori (*memory assist/mnemonic*), pengembangan intelektual (*developing intellectual*), dan sinektik (*synectics*).

b. Model personal

Menurut Sagala (2014:178) model personal merupakan rumpun model pembelajaran yang menekankan pada proses mengembangkan kepribadian individu siswa dengan memperhatikan kehidupan emosional. Pengembangan model personal menurut Joyce (2011:30) meliputi pengajaran tanpa arahan (*nondirective teaching*) dan *enchancing self-esteem*.

c. Model sosial

Menurut Sagala (2014:177) model sosial menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial. Sedangkan menurut Uno (2012: 25) model sosial difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain. Dengan demikian model sosial merupakan model pembelajaran yang menekankan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain.

Pengembangan model sosial menurut Joyce (2011:26) yaitu investigasi kelompok (*group investigation*), bermain peran (*role playing*),

penelitian yurisprudensial (*jurisprudential inquiry*), dan pembelajaran berpasangan (*partners in learning*).

d. Model sistem perilaku dalam pembelajaran

Model sistem perilaku dalam pembelajaran dibangun atas dasar kerangka teori perubahan perilaku, melalui teori ini siswa dibimbing untuk dapat memecahkan masalah belajar melalui penguraian perilaku ke dalam jumlah yang kecil dan berurutan (Sagala, 2014:178). Pengembangan model sistem perilaku menurut Joyce (2011: 32) yaitu belajar tuntas (*mastery learning*), pembelajaran langsung (*direct instruction*), simulasi (*simulation*), pembelajaran sosial (*social learning*), dan program penjadwalan (*programmed schedule*).

Model pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran dan cara manusia belajar dibagi menjadi empat yaitu model pemrosesan informasi, model personal, model sosial, dan model sistem perilaku dalam pembelajaran. Masing-masing model pembelajaran tersebut dikembangkan menjadi beberapa model pembelajaran yang lebih spesifik.

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing dalam terjemahan Bahasa Indonesia artinya *bermain peran*. Menurut Kurniasih (2016:67) model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh tertentu. Sedangkan menurut Huda (2013:115) *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Kedua pendapat tersebut menekankan bahwa *role playing* merupakan model pembelajaran yang membutuhkan penghayatan seorang individu sehingga dapat memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Ada beberapa tujuan *role playing* yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dalam mendalami dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan orang banyak, masalah sosial-psikologis, dan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana pendapat Uno (2014:26) bermain peran sebagai model pembelajaran bertujuan berguna sebagai sarana bagi siswa untuk (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Sedangkan menurut Kurniasih (2016:67) tujuan model pembelajaran *role playing* yaitu untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah sosial-psikologis, melatih siswa agar dapat bergaul, serta dapat memberi kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing merupakan salah satu model pembelajaran yang banyak memiliki kelebihan. Sebagaimana yang dijelaskan Kurniasih (2016:69) kelebihan model pembelajaran *role playing* yaitu:

- 1) Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 2) Siswa dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Memberi kesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Siswa dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Role playing merupakan model pembelajaran yang membutuhkan penghayatan seorang individu sehingga dapat memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok. Selain itu, *role playing* memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran.

4. Prosedur Model Pembelajaran *Role Playing*

Prosedur *role playing* (bermain peran) menurut Uno (2014:27) terdiri dari sembilan langkah, yaitu pemanasan (*warming up*), pemilihan partisipan, penataan panggung, penataan panggung, menyiapkan pengamat (observer), memainkan peran (manggung), diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi kedua, diakhiri dengan berbagi pengalaman dan kesimpulan. Prosedur *role playing* dijelaskan sebagai berikut:

a. Pemanasan (*warming up*)

Rangkaian *role playing* yaitu siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif (Hamalik, 2007:215). Menurut Uno (2014:27) dalam langkah ini guru memperkenalkan pada siswa mengenai suatu permasalahan disertai dengan contoh, kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya.

b. Pemilihan partisipan

Siswa dan guru membahas karakter pada setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya (Uno, 2014:27). Guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Subagiyo (2013) menjelaskan dalam langkah ini guru menentukan pemain dengan cara ditawarkan kepada pemain yang berfungsi untuk mendapat sudut pandang dan interpretasi pemain terhadap peran yang hendak dimainkan.

c. Penataan panggung

Langkah selanjutnya dalam *role playing* yaitu penataan panggung. Menurut Uno (2014:27) guru mendiskusikan dengan siswa mengenai tempat untuk memerankan, bagaimana peran itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan, termasuk juga pembahasan skenario yang menggambarkan urutan permainan peran.

d. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk beberapa siswa menjadi pengamat disertai dengan pembagian tugas, sehingga siswa yang menjadi pengamat tetap terlibat aktif dalam permainan peran (Uno, 2014:27). Tujuan adanya pengamat yaitu sebagai pemberi komentar atau bisa juga sebagai evaluator permainan. Sebagaimana pendapat Subagiyo (2013) pengamat dalam hal ini penonton sebagai pihak yang tidak merasakan permainan akan memiliki pemikiran lain terhadap peran yang dimainkan sehingga dapat menciptakan hal baru dalam pemecahan masalah.

e. Memainkan peran (manggung)

Menurut Uno (2014:27) permainan peran dilaksanakan secara spontan. Permainan secara spontan memungkinkan adanya ketidaksesuaian peran atau keluar dari skenario. Hal ini bisa diatasi dengan menghentikan permainan sejenak. Sebagaimana pendapat Hamalik (2007:215) bermain peran khusus dapat berhenti pada titik-titik

penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.

f. Diskusi dan evaluasi

Langkah selanjutnya menurut Uno (2014:28) yaitu guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran yang telah dilakukan. Menurut Subagiyo (2013) dalam langkah ini guru mengajukan pertanyaan yang merangsang peserta untuk berpikir kritis demi sempurnanya permainan. Selanjutnya dilakukan perbaikan misalnya ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau ada alur cerita yang diubah.

g. Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Menurut Uno (2014:28) salah satu langkah *role playing* yang harus dilakukan yaitu memainkan peran kedua dilakukan sesuai dengan hasil perbaikan dan evaluasi yang telah dilakukan. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Subagiyo (2013) langkah *role playing* setelah mendapatkan masukan dari berbagai pihak, yaitu permainan diulang kembali dengan mempertimbangkan saran pengamat atau penonton.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Diskusi dan evaluasi pada langkah ini, lebih diarahkan pada realitas karena saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan atau tidak realistis. Menurut Uno (2014:28) guru dan siswa mendiskusikan permasalahan yang muncul saat permainan peran dan mengaitkan dengan kenyataan yang ada. Selain itu, dalam evaluasi guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran (Hamalik, 2007:216).

i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Salah satu tujuan dari langkah ini yaitu untuk memberikan pengalaman kreatif kepada penonton, sebagaimana pendapat Subagiyo (2013)

pengalaman tersebut dibagikan kepada penonton sebagai satu pengalaman kreatif sehingga penonton akan merasa tertantang untuk ikut bermain. Adanya langkah kesimpulan dalam langkah ini bertujuan untuk memberikan jawaban masalah yang belum terpecahkan sebelum kegiatan *role playing*.

Prosedur pelaksanaan model pembelajaran *role playing* terdiri dari tujuh langkah yang harus dilaksanakan secara berurutan, yaitu pemanasan, pemilihan partisipan, penataan panggung, menyiapkan panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, diakhiri dengan kegiatan berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan.

C. Kajian tentang Pemahaman Konsep Jual Beli

1. Pengertian Jual Beli

Pengertian jual beli berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Perdata Bab V Bagian 1 pasal 1457 dalam Perkasa (2016) adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak lain untuk membayar harga yang dijanjikan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Widjaja (2003:7) menyatakan jual beli merupakan suatu perjanjian yang melahirkan kewajiban atau perikatan untuk memberikan sesuatu, yang di dalam hal ini terwujud dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual oleh penjual, dan penyerahan uang oleh pembeli kepada penjual. Menurut Projodikoro dalam (Amalia, 2017) jual beli adalah suatu persetujuan di mana suatu pihak mengikat diri untuk wajib menyerahkan suatu barang dan pihak lain wajib membayar harga, yang dimufakati mereka berdua. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa jual beli merupakan suatu kegiatan yang persetujuan yang melahirkan kewajiban diantara kedua pihak yaitu seorang penjual untuk menyerahkan barang, dan seorang pembeli untuk menyerahkan uang. Berdasarkan pengertian jual beli di atas, ada beberapa unsur dalam

terlaksananya kegiatan jual beli yaitu penjual, pembeli, barang yang diperjualbelikan, uang sebagai alat tukar, serta adanya persetujuan dari kedua belah pihak.

2. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman adalah sebuah konstruksi mental, suatu abstraksi yang dibuat pikiran manusia, untuk menalar banyaknya pengetahuan berbeda (Wiggins, 2012:62). Sesuai dengan pendapat Susanto (2013:210) pemahaman (*understanding*) adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat menginterpretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik, dan sebagainya. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, pemahaman berarti abstraksi yang dibuat pikiran manusia untuk menjelaskan, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan dari banyaknya pengetahuan yang berbeda. Berdasarkan pengertian *pemahaman* tersebut, siswa dikatakan *memahami* apabila dapat memberikan bukti dari pemahaman tersebut dengan menjelaskan, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan dari sesuatu yang dipelajari.

Menurut Wahab (2007:127) konsep ialah kumpulan pengertian abstrak yang berkaitan dengan simbol untuk kelas dari suatu benda, kejadian, atau gagasan dan konsep itu bersifat abstrak dan subjektif. Menurut Djamarah dalam Trianto (2009:158) konsep merupakan kondisi utama yang diperlukan untuk menguasai kemahiran diskriminasi dan proses kognitif fundamental sebelumnya berdasarkan kesamaan ciri-ciri dan sekumpulan stimulus dan objek-objeknya. Dengan demikian, konsep adalah suatu pengertian abstrak yang berkaitan dengan simbol untuk kelas dari suatu benda, kejadian, atau gagasan yang digunakan untuk menguasai kemahiran diskriminasi objek tersebut.

Menurut Hamalik (2008:166) peserta didik dikatakan memahami suatu konsep apabila memenuhi syarat berikut: 1) dapat menyebutkan contoh konsep bila ia melihatnya; 2) dapat menyatakan ciri-ciri konsep; 3) dapat memilih dan membedakan antara contoh dari yang bukan konsep; 4) dapat

memecahkan masalah yang berkenaan dengan konsep. Menurut Sudjana (2009:24) tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan adalah pemahaman konsep misalnya menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri sesuai yang dibaca atau yang didengar, memberi contoh yang lain yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Dengan demikian, pemahaman konsep seorang peserta didik yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti konsep yang dipelajari, memberikan contoh, membedakan, dan menggunakan konsep untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi.

3. Pengertian Pemahaman Konsep Jual Beli

Pengertian pemahaman konsep jual beli berasal dari pengertian *pemahaman konsep* dan pengertian *jual beli*. Pemahaman konsep seorang peserta didik yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti konsep yang dipelajari, memberikan contoh, membedakan, dan menggunakan konsep untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi. Sebagaimana pendapat Sudjana (2009:24) kemampuan pemahaman konsep pada siswa ditunjukkan misalnya menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri sesuai yang dibaca atau yang didengar, memberi contoh yang lain yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Sedangkan pengertian jual beli merupakan suatu kegiatan yang persetujuan yang melahirkan kewajiban diantara kedua pihak yaitu seorang penjual untuk menyerahkan barang, dan seorang pembeli untuk menyerahkan uang. Sesuai dengan pendapat Widjaja (2003:7) menyatakan jual beli merupakan suatu perjanjian yang melahirkan kewajiban atau perikatan untuk memberikan sesuatu, yang di dalam hal ini terwujud dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual oleh penjual, dan penyerahan uang oleh pembeli kepada penjual. Dengan demikian pemahaman konsep jual beli merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti suatu kegiatan persetujuan antara penjual dan pembeli yang dibuktikan dengan cara memberikan contoh, membedakan, dan menggunakan konsep jual beli untuk memecahkan masalah.

4. Aspek Pemahaman Konsep Jual Beli

Ada beberapa unsur dalam terlaksananya kegiatan jual beli yaitu pelaku (meliputi pihak penjual dan pihak pembeli), barang yang diperjualbelikan, serta adanya persetujuan dari kedua belah pihak (Siswandi, 2013). Berdasarkan panduan kurikulum 2013 dalam Kemendikbud (2014) anak tunagrahita di jenjang SMP kelas VIII diharapkan menguasai dua kompetensi dasar yang berkaitan dengan konsep jual beli, yaitu: kompetensi dasar 3.2 (mengetahui strategi pemecahan masalah dengan mengurangi, menambah, dan menukarkan sejumlah uang) dan kompetensi dasar 4.2 (menentukan strategi pemecahan masalah dengan mengurangi, menambah, dan menukarkan sejumlah uang). Kedua dasar tersebut dapat dijadikan panduan aspek pemahaman konsep jual beli yang dapat diterapkan untuk anak tunagrahita, yaitu: 1) dapat melakukan tindakan sebagai penjual, 2) dapat melakukan tindakan sebagai pembeli, 3) dapat mengurangi sejumlah uang, 4) dapat menambah sejumlah uang, dan 5) dapat menukarkan sejumlah uang.

D. Kerangka Berpikir

Pemahaman konsep jual beli anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta rendah. Berdasarkan observasi di kelas SMPLB tunagrahita saat pelaksanaan magang 3 di SLB A YKAB Surakarta, kenyataan menunjukkan bahwa siswa tunagrahita di tingkat SMPLB kesulitan memahami konsep dasar jual beli. Konsep jual beli merupakan materi untuk anak tunagrahita di jenjang SMP kelas VIII yang meliputi kegiatan menjual, kegiatan membeli, tawar menawar, dan penjumlahan uang, pengurangan uang, dan menukarkan uang.

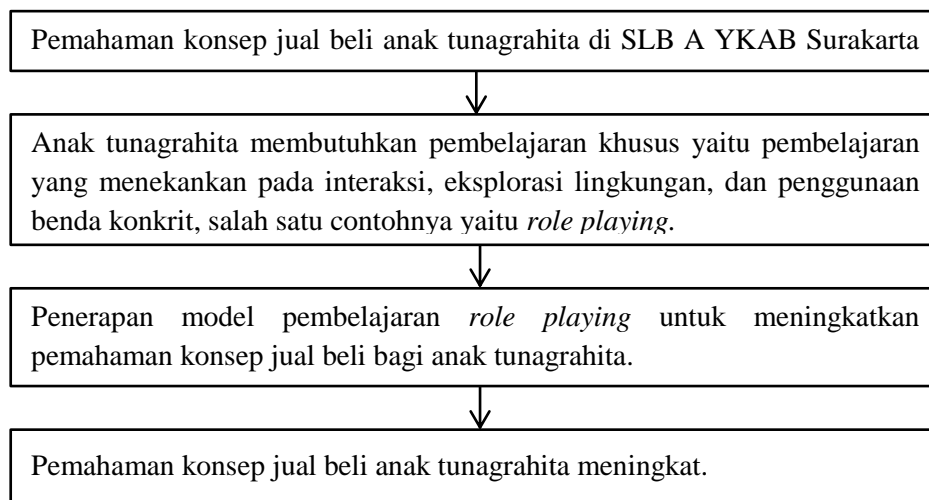
Anak tunagrahita membutuhkan pembelajaran khusus yaitu pembelajaran yang menekankan pada interaksi, eksplorasi lingkungan, dan penggunaan benda konkret. Salah satu model pembelajaran yang mengutamakan interaksi yaitu *role playing*. Model *role playing* membimbing siswa dalam memahami perilaku sosial,

peran mereka dalam interaksi sosial, dan cara-cara dalam memecahkan masalah yang lebih efektif. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mengenai kegiatan konsep jual beli.

Penanganan masalah kesulitan pemahaman konsep jual beli dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran *role playing* pada anak tunagrahita. Model pembelajaran *role playing* dilaksanakan sesuai dengan prosedur disertai dengan penerapan prinsip-prinsip pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan.

Pemahaman konsep jual beli pada anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta meningkat. Peningkatan pemahaman konsep jual beli ini terjadi setelah dilakukan intervensi dengan cara menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran.

Berikut ini kerangka berpikir penelitian dalam bentuk bagan:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Penanganan rendahnya pemahaman konsep jual beli pada anak tunagrahita dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran khusus. Menurut Widodo (2012) solusi mengajar matematika untuk anak tunagrahita yaitu dengan cara mengajar sesuai dengan IQ-nya, menghibur, diikuti praktik, dan sesuai dengan kemampuan yang dikembangkan. Salah satu model pembelajaran yang

dapat diterapkan pada anak tunagrahita yaitu role playing. Sebagaimana pendapat Kurniasih (2016:67) model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh tertentu. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli pada anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan di Sekolah Luar Biasa Bagian A Yayasan Kesejahteraan Anak Buta Surakarta (SLB A YKAB Surakarta) yang beralamat di Jalan Hos Cokroaminoto No 43 Jagalan Surakarta.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan yakni mulai bulan Januari 2019 sampai dengan Mei 2019.

B. Rancangan/Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen jenis eksperimen lemah (*weak experimental*) dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan untuk menentukan pengaruh perlakuan tertentu dengan cara penelitian laboratorium. Sebagaimana yang diungkapkan Sugiyono (2014:72) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menggunakan salah satu jenis penelitian eksperimen lemah yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan tanpa ada pengontrolan variabel. Seperti yang dijelaskan Sukmadinata (2012:59) eksperimen lemah (*weak experimental*) merupakan metode penelitian eksperimen yang desain dan perlakuannya seperti eksperimen tetapi tidak ada pengontrolan variabel sama sekali. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *one group pretest-posttest* yang merupakan salah satu model desain eksperimen lemah atau pra eksperimen. Pengertian dari desain jenis *one group pretest posttest* menurut Sarwono (2006:86) yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*pretest*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*posttest*).

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta tingkat SMPLB sebanyak 6 orang. Menurut Arikunto (2013: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan pengertian populasi yang lebih spesifik dijelaskan Sugiono (2014:148) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sejalan dengan pendapat tersebut Sukmadinata (2012:250) menyebutkan bahwa target populasi adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian.

Sampel penelitian ini yaitu anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta tingkat SMPLB yaitu sebanyak 6 orang. Sampel adalah wakil dari populasi yang diteliti. Sebagaimana yang diungkapkan Arikunto (2013: 174) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Diperkuat dengan pendapat Sugiyono (2014:149) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

D. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *nonprobability sampling* jenis *sampling* jenuh. *Nonprobability sampling* artinya unsur-unsur tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel (Ratna, 2010:213). Jenis *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2014:156).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang distandardisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab, atau direspon, baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun

perbuatan. Berdasarkan pendapat Arikunto (2013:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes kinerja (*performance assessment*) yaitu jenis penilaian yang meminta siswa untuk menunjukkan kinerja yang memperlihatkan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan esensial yang bermakna/penalaran untuk menyelesaikan tugas tertentu dan/atau menampilkan kreasi mereka untuk membuat produk tertentu (Farida, 2017:96).

Teknik tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pre test* dan *post test*. Data *pretest* atau awal tes untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan kinerja setiap peserta didik tunagrahita dalam melakukan kegiatan jual beli. Sedangkan data *posttest* atau tes akhir digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik tunagrahita dalam melakukan kegiatan jual beli setelah mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Teknik ini dilakukan menggunakan instrumen tes yang berisi perintah untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan konsep jual beli.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Tes Kinerja

Variabel yang Diukur	Aspek	Indikator	No Butir	Jml	Jml	Persen
Pemahaman Konsep Jual Beli	Menunjukkan Satuan Mata Uang	Menunjukkan Mata Uang Logam	1,2	2	12	35,29%
		Menunjukkan Mata Uang Kertas	3,4,5,6	4		
		Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal	7,8,9,10,11,12	6		
	Melakukan Kegiatan Jual Beli	Melakukan Kegiatan sebagai Penjual	13,14,15,16,17,18, 19,20	8	15	44,12%
		Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli	21,22,23,24,25,26, 27	7		
	Menyelesaikan Masalah Jual Beli	Menyelesaikan Penjumlahan Uang	28,29,30,31	4	7	20,59%
		Menyelesaikan Pengurangan Uang	32,33,34	3		
	Total			34	34	100%

F. Teknik Validasi dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik validasi instrumen jenis validitas isi. Menurut Sarwono (2006:228) validitas isi menyangkut tingkatan di mana item-item skala yang mencerminkan domain konsep yang sedang diteliti). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sukmadinata (2012: 228) menjelaskan validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Dalam penelitian ini, validitas ini digunakan untuk menentukan tingkat validitas instrumen tes kinerja dalam materi konsep jual beli untuk tingkat SMPLB Tunagrahita.

Penelitian ini menggunakan teknik reliabilitas instrumen dengan metode paruh/metode belah dua (*split half method*). Menurut Arikunto (2013:221) reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Sukmadinata (2012:230) menjelaskan bahwa salah satu metode dalam reliabilitas yaitu metode paruh yaitu pengukuran uji coba hanya dilakukan satu kali, skor nomor butir pertanyaan (soal) ganjil dikorelasikan dengan skor dari butir-butir soal genap menggunakan formula *Spearman-Brown*.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistika nonparametrik dengan uji statistik *wilcoxon*. Menurut Usman (2006:300) statistika nonparametrik yaitu cara pengujian statistik yang tidak berdasar pada pengetahuan tentang distribusi populasi normal sehingga disebut uji bebas distribusi. Uji *wilcoxon* merupakan metode statistika yang digunakan untuk menguji perbedaan dua buah data yang berpasangan, maka jumlah datanya selalu sama banyak (Susetyo, 2010:228).

H. Prosedur Penelitian

Berikut ini tahap-tahap penelitian yang direncanakan oleh peneliti, yaitu:

1. Tahap persiapan
 - a. Menganalisis topik materi yaitu mengenai konsep jual beli untuk SMPLB Tunagrahita kelas VIII.
 - b. Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran.
 - c. Mempersiapkan instrumen penelitian berupa soal tes materi konsep jual beli.
 - d. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen tes.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Pemberian *pretest* untuk mengetahui penguasaan konsep jual beli sebelum intervensi dengan model pembelajaran *role playing*.
 - b. Intervensi menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran konsep jual beli.
 - c. Pemberian *posttest* untuk melihat peningkatan pemahaman konsep jual beli setelah peserta didik diberikan intervensi.
3. Tahap akhir
 - a. Mengumpulkan data yang diperoleh.
 - b. Mengolah data hasil penelitian.
 - c. Menganalisis dan membahas hasil temuan penelitian.
 - d. Menarik kesimpulan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap anak tunagrahita tingkat SMPLB di SLB A YKAB Surakarta yang berjumlah 6 orang, diperoleh data melalui tes kinerja sebelum intervensi (*pretest*) dan data sesudah intervensi (*posttest*) dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran pemahaman konsep jual beli untuk anak tunagrahita. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *role playing* sedangkan variabel terikat penelitian ini yaitu pemahaman konsep jual beli. Subjek penelitian yang digunakan yaitu anak tunagrahita tingkat SMPLB di SLB A YKAB Surakarta sebanyak 6 orang.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang menyatakan “ada pengaruh model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta”. Hipotesis ini diuji dengan membandingkan hasil tes kinerja terkait pemahaman konsep jual beli sebelum intervensi dan sesudah intervensi dengan menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu dengan teknik uji *Wilcoxon*.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan penelitian yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan intervensi, dan tahap akhir dengan pembahasan hasil penelitian. Berikut ini akan diuraikan pada masing-masing tahapan, yaitu:

1. Persiapan Penelitian

Tahap persiapan penelitian meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan administrasi, persiapan instrumen, dan uji instrumen. Berikut ini akan dipaparkan masing-masing tahapan, yaitu:

a. Persiapan Administrasi

Tahap persiapan administrasi yang dilakukan peneliti meliputi observasi lapangan, perizinan, dan penyusunan proposal penelitian.

b. Persiapan Instrumen

Peneliti menyusun instrumen penelitian berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian tentang pemahaman konsep jual beli kelas VIII SMPLB tunagrahita. Instrumen berupa tes kinerja untuk menguji pemahaman konsep jual beli pada anak tunagrahita yang meliputi kegiatan jual beli, pengenalan nilai mata uang, penjumlahan uang, dan pengurangan uang.

c. Uji Instrumen

Uji instrumen yang dilakukan peneliti meliputi uji validitas instrumen dan uji reliabilitas instrumen. Penelitian ini menggunakan teknik validasi instrumen jenis validitas isi. Instrumen divalidasi oleh tiga dosen ahli, yaitu dua orang dosen pendidikan luar biasa dan satu orang dosen pendidikan Bahasa Indonesia. Berikut ini daftar nama dosen validator instrumen:

- 1) Mohammad Anwar, M.Pd., dosen Pendidikan Luar Biasa, Universitas Sebelas Maret, sebagai validator segi substansi/isi.
- 2) Priyono, S.Pd., M.Si., dosen Pendidikan Luar Biasa, Universitas Sebelas Maret, sebagai validator segi konstruk.
- 3) Memet Sudaryanto, S.Pd., M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas Maret, sebagai validator segi bahasa.

Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli, instrumen tes kinerja mengenai pemahaman konsep jual beli untuk anak tunagrahita, dinyatakan valid oleh ketiga ahli validator sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Uji instrumen yang kedua yaitu uji reliabilitas instrumen. Penelitian ini menggunakan teknik reliabilitas instrumen dengan metode paruh/metode belah dua (*split half method*). Pengukuran uji coba hanya dilakukan satu kali, skor nomor butir pertanyaan (soal) ganjil dikorelasikan dengan skor dari butir-butir soal genap menggunakan formula *Spearman Brown*. Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan di SLB A YKAB Surakarta pada tanggal 15 April 2019. Hasil uji coba

instrumen selanjutnya diolah menggunakan rumus *Spearman Brown* pada SPSS 22. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen dengan SPSS 22.

Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

	<i>N</i>	<i>%</i>
<i>Cases Valid</i>	17	100.0
<i>Excluded^a</i>	0	.0
<i>Total</i>	17	100.0

a. listwise deletion based on all variable in the procedure

Tabel 4.2 Statistika Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Part 1 Value</i>	1.000
	<i>N of Items</i>	1 ^a
	<i>Part 2 Value</i>	1.000
	<i>N of Items</i>	1 ^b
	<i>Total N of Items</i>	2
<i>Correlation Between Formss</i>		.183
<i>Spearman-Brown Coeficient</i>	<i>Equal Length</i>	.310
	<i>Unequal Length</i>	.310
<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>		.257

a. the item are: soal ganjil

b. the item are: soal genap

Hasil uji reliabilitas menggunakan formula *Spearman Brown* menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki koefisien reliabilitas 0.310 yang artinya instrumen yang digunakan memiliki perbedaan (variasi) yang tampak pada skor tes tersebut mencerminkan 31% dari perbedaan sesungguhnya yang terjadi pada skor murni subjek yang bersangkutan dengan kata lain, instrumen tersebut memiliki tingkat keterpercayaan sebesar 31%.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SLB A YKAB Surakarta dengan subjek penelitian anak tunagrahita tingkat SMPLB sebanyak 6 siswa pada tahun ajaran 2019/2020. Berikut ini data subjek penelitian, yaitu:

Tabel 4.3. Data Subjek Penelitian

No.	Nama Inisial Siswa	Jenis Kelamin
1.	FR	Perempuan
2.	AI	Laki-laki
3.	RY	Laki-laki
4.	DT	Laki-laki
5.	FY	Perempuan
6.	TA	Perempuan

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan di SLB A YKAB Surakarta adalah sebagai berikut:

- a. Permohonan izin kepada Kepala Yayasan YKAB Surakarta dan kepada Kepala Sekolah SLB A YKAB Surakarta sebagai tempat pelaksanaan penelitian, dilaksanakan pada tanggal 4 April 2019.
- b. Observasi untuk menyesuaikan pelaksanaan penelitian dengan jadwal pembelajaran di SMPLB dilaksanakan pada tanggal 5 April 2019.
- c. Kegiatan *pretest* tentang kinerja siswa mengenai pemahaman konsep jual beli, dilaksanakan pada 15 April 2019.
- d. Pelaksanaan intervensi dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta, dilaksanakan pada tanggal 15 April 2019, 16 April 2019, dan 18 April 2019.
- e. Kegiatan *posttest* dengan tes kinerja mengenai pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita, dilaksanakan pada tanggal 18 April 2019.

3. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta. Data penelitian yang diperoleh dalam penelitian yaitu data kemampuan siswa sebelum intervensi (nilai *pretest*) dan data kemampuan siswa setelah intervensi (nilai *posstest*). Berikut ini diuraikan data penelitian yang telah diperoleh, yaitu:

a. Data Kemampuan Siswa Sebelum Intervensi

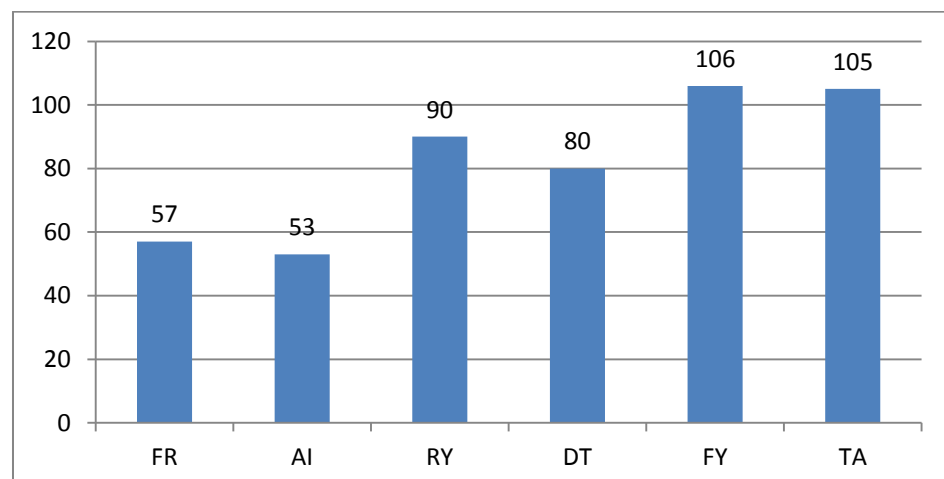
Kemampuan siswa sebelum intervensi (*pretest*) dalam memahami konsep jual beli diperoleh dengan tes kinerja. Data penelitian mengenai kemampuan siswa sebelum intervensi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4. Data Nilai Siswa Sebelum Intervensi

No.	Nama Inisial Siswa	Nilai	Kategori
1.	FR	57	Sangat rendah
2.	AI	53	Sangat rendah
3.	RY	90	Rendah
4.	DT	80	Rendah
5.	FY	106	Sedang
6.	TA	105	Sedang

Berdasarkan data di atas, dapat diperoleh rata-rata kemampuan pemahaman konsep jual beli pada anak tunagrahita yaitu sebesar 81,83 dengan skor tertinggi 106 dan skor terendah 53 sedangkan nilai tengah atau median data tersebut sebesar 85 dengan simpangan baku atau standar deviasi sebesar 54,52.

Berikut ini disajikan histogram pemahaman konsep jual beli sebelum intervensi (*pretest*).



Gambar 4.1. Histogram Nilai Siswa Sebelum Intervensi

b. Data Kemampuan Siswa Sesudah Intervensi

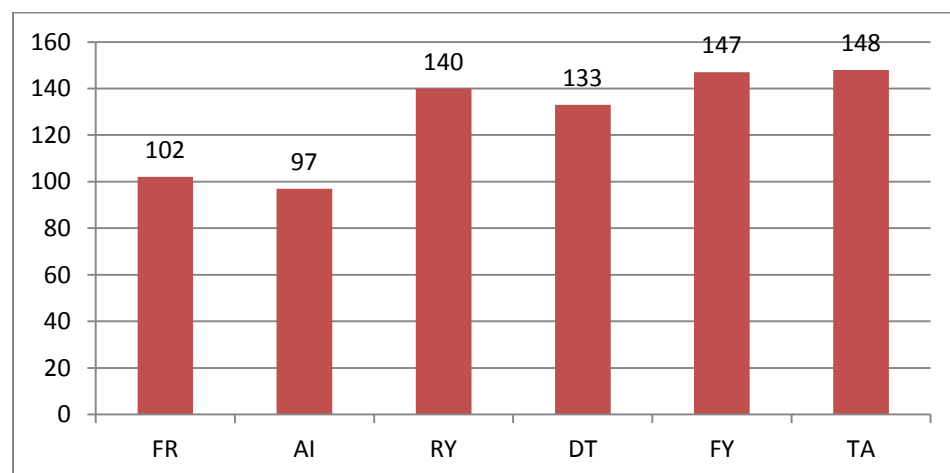
Kemampuan siswa sesudah intervensi (*posttest*) dalam memahami konsep jual beli diperoleh dengan tes kinerja. Data penelitian mengenai kemampuan siswa sesudah intervensi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Nilai Siswa Sesudah Intervensi

No.	Nama Inisial Siswa	Nilai	Kategori
1.	FR	102	Sedang
2.	AI	97	Sedang
3.	RY	140	Tinggi
4.	DT	133	Tinggi
5.	FY	147	Sangat tinggi
6.	TA	148	Sangat tinggi

Berdasarkan data kemampuan siswa sesudah intervensi, diperoleh rata-rata nilai sebesar 127,83 dengan skor tertinggi 148 dan skor terendah 97 sedangkan nilai tengah atau median data tersebut sebesar 136,5 dengan simpangan baku atau standar deviasai sebesar 50,66.

Berikut ini disajikan histogram pemahaman konsep jual beli sesudah intervensi (*posttest*).



Gambar 4.2. Histogram Nilai Siswa Sesudah Intervensi

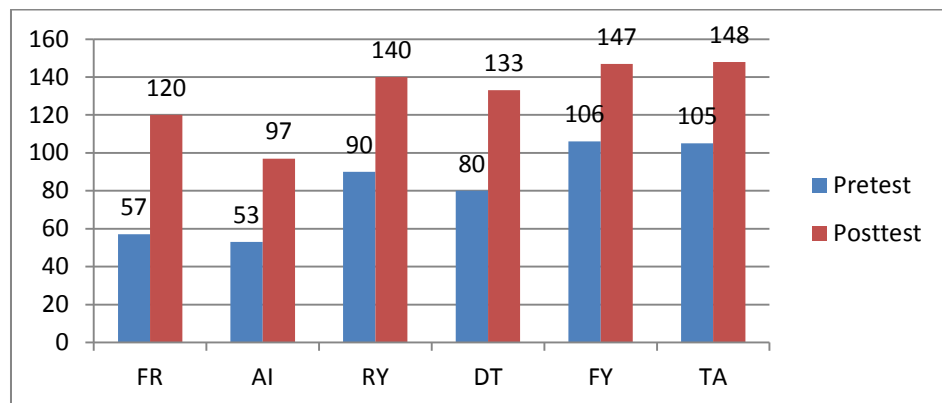
Analisis data penelitian diperoleh dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Berikut ini tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.6 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Inisial Siswa	Nilai		Selisih (<i>posttest</i> - <i>pretest</i>)
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1.	FR	57	102	45
2.	AI	53	97	44
3.	RY	90	140	50
4.	DT	80	133	53
5.	FY	106	147	41
6.	TA	105	148	43
Mean		81,83	127,83	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa masing-masing subjek penelitian memiliki selisih *pretest* dan *posttest* yang berbeda-beda. Subjek yang memiliki selisih *pretest* dan *posttest* paling banyak yaitu DT yaitu sebanyak 53 sedangkan subjek yang memiliki selisih *pretest* dan *posttest* paling sedikit yaitu FT yaitu sebanyak 41.

Perbandingan hasil *pretest* dan hasil *posttest* disajikan dalam histogram berikut ini:



Gambar 4.3. Histogram Perbandingan Nilai Sebelum dan Sesudah Intervensi

Data deskriptif mengenai nilai *pretest* dan *posttest* digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Data Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	N	Variasi	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Tengah	Mean (Rata-rata)	Standar Deviasi
Pemahaman	6	<i>Pretest</i>	53	106	85	81,83	54,52
Konsep Jual Beli	6	<i>Posttest</i>	97	148	136,5	127,83	50,66

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa selisih antara rata-rata *pretest* dengan rata-rata *posttest* yaitu 46. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pemahaman konsep jual beli sebelum intervensi (*pretest*) dan sesudah intervensi (*posttest*). Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep jual beli yang ditunjukkan adanya peningkatana nilai *posttest* dari nilai *pretest*. Perbedaan tersebut selanjutnya diuji dengan analisis data statistik dengan tujuan untuk mengetahui tingkat signifikasi data.

B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan *Asymp.Sig (2-tailed)* dengan taraf signifikasi (α) sehingga dapat diketahui keputusan ditolak atau

diterimanya hipotesis nihil. Jika *Asymp.Sig Z* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sebaliknya jika *Asymp.Sig Z* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Santoso, 2012) sedangkan menurut Hartono (2011:69) pengujian persyaratan analisis berdasarkan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* dengan cara membandingkan *Asymp.Sig (2-tailed)* dengan taraf signifikasi 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai *Asymp.Sig* lebih besar dari 0.05, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan (H_0 diterima).
2. Jika nilai *Asymp.Sig* lebih kecil dari 0.05, berarti ada perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak).

Pengujian untuk membuktikan hipotesis bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta, maka digunakan analisis uji ranking bertanda *Wilcoxon*. Hasil perhitungan analisis uji ranking bertanda *Wilcoxon* dengan SPSS 22 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perhitungan Analisis Data

		N	Mean Rank	Sum of Rank
Posttest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Rank	6 ^b	3.50	21.00
	Tie	0 ^c		
	Total	6		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Tabel di atas menunjukkan hasil analisis uji hipotesis nilai *pretest* dan *posttest* mengenai pemahaman konsep jual beli pada anak tunagrahita. *Negative rank* menunjukkan angka 0 yang artinya tidak ada siswa yang memiliki nilai *posttest* lebih kecil dari nilai *pretest*. *Positive rank* menunjukkan angka 6 yang artinya ada 6 orang yang memiliki nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*. *Ties*

menunjukkan angka 0 yang artinya tidak ada siswa yang memiliki nilai *posttest* sama dengan nilai *pretest*.

Berikut ini hasil uji statistik uji ranking bertanda *Wilcoxon* menggunakan SPSS 22.

Tabel 4.9 Hasil Tes Statistik

Test Statistic ^a	
	<i>Posttest – Pretest</i>
<i>Z</i>	-2.201 ^b
<i>Asymp. Sig. (2 tailed)</i>	.028

a. Wilcoxon Signed Rank Test

b. Based on negative ranks

Hasil uji hipotesis menggunakan program olah data SPSS 22 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ menunjukkan bahwa nilai *z* dari uji *Wilcoxon signed rank test* berdasarkan *negative ranks* yaitu -2.201 dan probabilitas *value/Asymp. Sig (2 tailed)* yaitu 0.028. Pernyataan tersebut berarti probabilitas *value* lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta dapat diterima kebenarannya dengan perbedaan yang signifikan.

Berikut ini disajikan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan hasil uji analisis hipotesis dalam bentuk tabel.

Tabel 4.10 Kesimpulan Hasil Penelitian

Hipotesis	Taraf signifikansi (α)	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	Kesimpulan
Hipotesis nihil:	0.05	0.028	Hipotesis
Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli		(< 0.05)	nihil ditolak

bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta			
Hipotesis alternatif:	0.05	0.028	Hipotesis
Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta		(< 0.05)	alternatif diterima

Berdasarkan analisis data di atas maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta” dapat diterima kebenarannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta.

C. Pembahasan Analisis Data

Penelitian ini menguji hipotesis “ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta”. Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara menguji tingkat signifikansi dari hasil tes kinerja *pretest* dan *posttest*. Uji signifikansi dilakukan menggunakan uji rangking bertanda *Wilcoxon*.

Berdasarkan hasil penelitian di SLB A YKAB Surakarta di kelas VIII SMPLB, semua siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep jual beli. Nilai rata-rata *pretest* menunjukkan angka 81,83 dan *posttest* menunjukkan angka 127,83. Selisih antara rata-rata *pretest* dengan rata-rata *posttest* yaitu 46. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep jual beli. Peningkatan nilai rata-rata ini disebabkan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang merangsang siswa menjadi

aktif dikenal dengan istilah *student centered learning*. Pembelajaran *student centered* adalah pembelajaran yang menempatkan peserta didik yang aktif dan mandiri, dengan kondisi psikologik sebagai *adult learner*, bertanggung jawab sepenuhnya atas pembelajarannya (Harsono, 2008). Peran guru bukan sebagai pemberi informasi tetapi sebagai fasilitator dan organisator. Guru dalam melaksanakan pengelolaan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada serta memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar siswa. Siradj (2014) menyebutkan bahwa pembelajaran *student centered* dapat diterapkan melalui berbagai model pembelajaran antara lain *small group discussion, role play, simulation, case study, discovery learning, self-directed learning, cooperative learning, dan collaborative learning*. Oleh karena itu, model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu bentuk pembelajaran *student centered* yang dapat merangsang siswa menjadi aktif dan mandiri.

Keterlibatan dan keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian Dharmayana (2012) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik. Penerapan model pembelajaran *role playing* mengajak siswa untuk berperan secara aktif baik memerankan peran tertentu maupun sebagai pengamat jalannya *role playing*. Ketika memerankan peran tertentu, siswa dapat memperoleh suatu konsep dengan pengalaman langsung, dimulai dengan menyiapkan barang, transaksi jual beli, menghitung uang, memberi uang kembalian, mengklasifikasikan uang, dan sebagainya. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian Subianti (2013) bahwa pengalaman langsung dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Wibowo (2016) menunjukkan bahwa pemunculan aktivitas dalam pembelajaran dapat mendukung keaktifan siswa dan peningkatan hasil belajar. Temuan Kendi (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran *role playing* mendukung siswa terlibat secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental aktif yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat,

menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat. Sedangkan Saputra (2015) mengungkapkan bahwa *role playing* sebagai alternatif pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan merangsang siswa agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, memecahkan masalah dan merangsang aktivitas dan kreativitas belajar siswa yaitu bermain peran (*role playing*). Dengan demikian, siswa yang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Seseorang dikatakan telah memahami suatu konsep apabila tidak hanya hafal secara verbal, melainkan bisa menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuai yang dibaca atau yang didengar, dan dapat memberi contoh lain yang telah dicontohkan (Rahmawati, 2012). Penerapan model pembelajaran *role playing*, siswa tidak hanya diajak untuk menghafal materi, namun membangun pemahamannya sendiri selama kegiatan belajar yaitu dengan melihat pemeranan tokoh, mendengarkan penjelasan, mendiskusikan, dan memerankannya. Hasil proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tunagrahita dapat mempraktikan kegiatan jual beli, yang di dalamnya mencakup materi penjumlahan dan pengurangan uang. Peningkatan pemahaman konsep jual beli pada anak tunagrahita ditunjukkan dengan siswa dapat menjelaskan dengan bahasa yang sederhana mengenai kegiatan jual beli dan dapat memberikan contoh lain mengenai proses jual beli di lingkungan sekitarnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep jual beli di SLB A YKAB Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan cara membandingkan hasil tes kinerja pada *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan nilai z hitung = -2.201 dengan *Asym.sig* atau probabilitas = 0.028 dengan demikian nilai P dari z hitung lebih kecil dari probabilitas *prevalue* 5% ($\alpha = 0.05$).

Berdasarkan hasil penelitian hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh positif penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa

ada pengaruh positif penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta diterima kebenarannya. Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada keenam subjek penelitian. Subjek yang memiliki perbedaan nilai paling tinggi yaitu DT dengan selisih nilai sebanyak 53. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan tingkat keaktifan siswa dalam pelaksanaan penelitian. DT merupakan salah satu siswa yang mudah beradaptasi dengan peneliti sehingga DT lebih mudah menangkap penjelasan peneliti. Tangkudung (2014) mengungkapkan bahwa penyesuaian diri yang baik ditandai dengan tidak adanya emosi yang relatif berlebihan dan merusak. Penyesuaian yang baik ini mendorong siswa untuk bereaksi secara normal dalam memilih tindakan dalam menyelesaikan situasi. Selain itu, motivasi belajar yang dimiliki DT sangat tinggi, hal ini ditunjukkan ketika pelaksanaan intervensi. DT menunjukkan antusias dalam memainkan peran yang ditugaskan padanya. Berdasarkan temuan Harahap (2017) semakin tinggi antusiasme belajar siswa maka kemungkinan untuk mencapai prestasi yang tinggi juga semakin besar, begitupun sebaliknya. Perbedaan nilai paling rendah dialami oleh subjek FY dengan selisih nilai sebanyak 41. Hal ini terjadi disebabkan karena FY memiliki karakteristik cenderung pendiam. Meskipun demikian, dibandingkan dengan teman sekelasnya, FY memiliki kemampuan yang baik dalam memahami konsep kegiatan jual beli.

Salah satu keterbatasan penelitian yaitu waktu pelaksanaan intervensi yang seharusnya bisa dilakukan lebih dari tiga sesi. Mengingat keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah maka intervensi hanya dilakukan selama dua hari dengan pelaksanaan intervensi model pembelajaran *role playing* sebanyak tiga sesi. Meskipun hanya dilaksanakan sebanyak tiga sesi, penerapan model pembelajaran *role playing* telah memenuhi prosedur yang telah ditentukan. Selain

itu, keenam siswa telah melaksanakan tiga tugas yang berbeda, yaitu memainkan dua peran, yakni peran penjual dan pembeli, serta telah melaksanakan tugas sebagai pengamat yang merupakan bagian dari prosedur model pembelajaran *role playing*. Penelitian membutuhkan waktu yang relatif lama karena karakteristik utama subjek penelitian yaitu anak tunagrahita. Mengingat anak tunagrahita memiliki keterbatasan intelektual maka pelaksanaan *role playing* membutuhkan penjelasan berulang kali, pemberian contoh secara nyata, serta penggunaan bahasa yang sangat sederhana pada setiap tahapan *role playing*.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep jual beli pada tunagrahita di SLB A YKAB Surakarta, maka implikasi dari hasil penelitian yaitu dapat berkontribusi dalam peningkatan pemahaman konsep jual beli bagi anak tunagrahita ringan pada materi satuan uang, penjumlahan uang, dan pengurangan uang.

C. Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian dan kenyataan di lapangan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya dapat mensosialisasikan berbagai model pembelajaran, terutama model pembelajaran *role playing* kepada guru-guru SLB A YKAB Surakarta sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menunjang pembelajaran bagi anak tunagrahita.

2. Guru

Guru dapat mengembangkan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran untuk anak tunagrahita pada materi pembelajaran yang lain.

3. Siswa

Siswa hendaknya dapat mengoptimalkan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran sehingga dapat memahami materi konsep jual beli.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimin, Z. (2008). *Hambatan Belajar dan Hambatan Perkembangan pada Anak Tunagrahita*. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <http://z-alimin.blogspot.com/2008/10/hambatan-belajar-danhambatan30.html?m=1> pada tanggal 7 maret 2019 pukul 22.15 WIB.
- Amalia, R. (2017). Analisis Yuridis Penegakan Hukum Pidana terhadap Tindak Pidana Penipuan Bisnis Online. *Skripsi*. Universitas Lampung.
- American Psychiatric Association. (2013). *DSM-5 (Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders) Fifth Edition*. Washington: American Psychiatric Publishing.
- Andayani, R. (2016). Metode Drill Bermedia Flash Card untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun pada Anak Tunagrahita. *Journal of Health Education*. ISSN 2252-6528. Universitas Negeri Semarang.
- Anshori, S. (2016). Pemahaman Konsep Jual Beli dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui Metode Role Playing. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol.IX No.1.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmaja. J.R. (2017). *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Basuni, M. (2012). Pembelajaran Bina Diri pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol IX No. 1.
- Choiri, A. & Yusuf, M. (2009). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Secara Inklusif*. Surakarta: Inti Media Surakarta.
- Dharmayana, I.W. (2012). Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*) Sebagai Mediator Kompetensi Emosi Dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi*. Volume 39, NO. 1, Juni 2012: 76 – 94
- Delphie, B. (2006). *Pembelajaran Anak Tunagrahita Suatu Pengantar dalam pendidikan Inklusi (Child With Development Impairment)*. Bandung: Refika Aditama.
- Dimiyati & Mudjiono. (1994). *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Efendi, M. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Garnida, D. (2016). *Modul Guru Pembelajar SLB Tunagrahita*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsono. (2008). Student-Centered Learning di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Kedokteran dan Profesi Kesehatan Indonesia*. Vol 3 No 1. Maret 2008.
- Hartono, J. (2011). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: BPFE
- Hidayati, N. (2016). Model Pembelajaran yang Efektif bagi Siswa Tunagrahita di Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) Bintara Campurdarat Tulungagung. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatic*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Humaira, D. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas III di SLB Sabiluna Pariaman. *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*. Volume 1 Nomor 3 didownload di <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu> pada 5 Februari 2019 pukul 23.17 WIB.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita* - Volume 3, Nomor 1.
- Indrawati. (2016). Pelaksanaan Pembelajaran Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Edisi 14 Tahun ke 5*.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Model-model Pengajaran (Edisi delapan)* Terj. Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching*. Canada: Pearson Education.

- Kemensos RI. (2012). *Kementerian Sosial dalam Angka Pembangunan Kesejahteraan Sosial*. Badan Pendidikan dan Penelitian Kesejahteraan Sosial, Pusat Data dan Informasi Kesejahteraan Sosial diakses di <https://googleweblight.com/i?u=https://kemsos.go.id/pusdatin&grqid=Lg77Y12g&s=1&hl=id-ID&geid=1053> pada tanggal 11 Januari 2019 pukul 21.34 WIB.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 157 tentang Kurikulum Pendidikan Khusus*.
- Kendi, I., dkk. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang. *Jurnal Florea*. Volume 4 No. 1, April 2017. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.
- Kosasih, E. (2012). *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.
- Lindblad, I. (2013). Mild intellectual disability Diagnostic and outcome aspects Institute of Neuroscience and Physiology at Sahlgrenska Academy University of Gothenburg.
- Martiyono. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Awaja Pressindo.
- Mauliyah, N., Masrunik, E., & Wahyudi, A. (2017). Model Transaksi “*Kenceng Jreng*” dan Model “*Saur Gowo*” pada Jual Beli Sayuran di Kabupaten Blitar. Universitas Islam Blitar. Vol. 2 No. 2. ISSN:2540-816X.
- Olsson, L. (2016). *Children with mild intellectual disability and their families – needs for support, service utilisation and experiences of support*. Jönköping : School of Health and Welfare.
- Pandji, D., & Wardhani, W. (2013). *Sudahkah Kita Ramah Anak Special Needs?*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Perkasa, dkk. (2016). Perlindungan Hukum Pidana terhadap Konsumen dalam Transaksi Jual/Beli *Online (E-commerce)* di Indonesia. Diponegoro Law Jurnal. Volume 5 Nomor 4 diakses dari <http://www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dir/> pada tanggal 13 Maret 2019 pukul 21.34 WIB.

- Rahmawati, S.W. (2012). Penanganan Anak Tuna Grahita (Mental Retardation) dalam Program Pendidikan Khusus. *Jurnal Psiko Utama*. Volume 1/No 1 ISSN 2301-5582.
- Ratna, N.K. (2010). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, S. (2014). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problema Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Santosa, S. (2012). *Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Saputra, D.R. (2015). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, S.F.M., Binahayati, & Muhammad.B. (2017). Pendidikan bagi Anak Tuna Grahita (Studi Kasus Tunagrahita Sedang Di SLB N Purwakarta). *Jurnal Penelitian & Pkm*. Vol 4, No: 2 Hal: 129 - 389 Issn 2442-448x (P), 2581-1126 (E).
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualiatatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan. (2014). Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Inklusi. *Jassi_anakku*. Vol 13 No 1.
- Smith, J.D. (2015). *Sekolah untuk Semua Teori dan Implementasi Inklusi*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sigit. (2009). *Kesulitan Belajar, Lambat Belajar, TunaGrahita, Gifted Disinkroni*. didownload di <http://gulit1.wordpress.com/2009/03/05/kesulitanbelajar-lambat-belajar-tunagrahita-gifted-disinkroni/> pada tanggal 5 Februari 2019 pukul 23.55 WIB.
- Siswandi. (2013). Jual Beli dalam Perspektif Islam. *Jurnal Ummul Qura*. Vol III, No. 2 Agustus.
- Subagiyo. (2013). Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol IV No 3 Mei.
- Subianti, dkk. (2013). *Analysis off Movies Product Placement and it effect toward the audience case study*. Bandung: Institute Teknologi Bandung.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Susetyo, B. (2010). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Suyatmo. (2009). Penggunaan Metode Bermain Peran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Kegiatan Ekonomi Bagi Siswa Kelas IV Tunagrahita Ringan di SLB Negeri Purbalingga. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
- Tangkudung, J. (2014). Proses Adaptasi Menurut Jenis Kelamin dalam menunjang Studi Mahasiswa FISIP Universitas Sam Ratulangi. *Journal Acta Diurna*. Vol III No 4 tahun 2014.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. Volume 5 Nomor 3 ISSN: 2303-1514.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Uno, H. (2014). *Model Pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman.H. & Akbar.P.S. (2006). *Pengantar Statistika Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A.A. (2007). *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.

- Wati, G.M. (2012). *Outbound Management Training* untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Anak Tunagrahita. *Educational Psychology Journal*. ISSN 2252-634X.
- Wibowo. (2016). *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Kudus: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri.
- Widjaja, G & Muljadi, K. (2003). *Seri Hukum Perikatan Jual Beli*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Widodo, M. (2012). Pengembangan Pengelolaan Pembelajaran pada Anak Berkebutuhan Khusus (Studi Situs Pada Anak Tuna Grahita di Sekolah Luar Biasa Negeri Sukoharjo Klaseman Gatak Sukoharjo). Program Pasca Sarjana, Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wiggins, G & McTighe, J. (2012). *Pengajaran Pemahaman melalui Desain, Edisi Kedua*. Terj. Frida Dwiyantri Widjaya. Jakarta: Permata Puri Media.
- Zuhriyyah, F. (2018). Penerapan *Role Playing* pada Materi Jual Beli IPS Kelas III untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SDN Gedang II. PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

INSTRUMEN

A. Tujuan

1. Tujuan instrumen untuk mengukur kinerja anak tunagrahita dalam memahami konsep jual beli.
2. Variabel yg diukur yaitu pemahaman konsep jual beli.
3. Definisi operasional

Variabel yang digunakan didefinisikan berdasarkan gabungan kata yakni kata *pemahaman*, *konsep*, dan *jual beli*. Menurut Susanto (2013:210) pemahaman (*understanding*) adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat menginterpretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik, dan sebagainya. Pengertian konsep menurut Djamarah dalam Trianto (2009:158) konsep merupakan kondisi utama yang diperlukan untuk menguasai kemahiran diskriminasi dan proses kognitif fundamental sebelumnya berdasarkan kesamaan ciri-ciri dan sekumpulan stimulus dan objek-objeknya. Widjaja (2003:7) menyatakan jual beli merupakan suatu perjanjian yang melahirkan kewajiban atau perikatan untuk memberikan sesuatu, yang di dalam hal ini terwujud dalam bentuk penyerahan kebendaan yang dijual oleh penjual, dan penyerahan uang oleh pembeli kepada penjual. Dengan demikian, pemahaman konsep jual beli yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti suatu kegiatan persetujuan antara penjual dan pembeli yang dibuktikan dengan cara memberikan contoh, membedakan, menarik kesimpulan, dan menggunakan konsep jual beli untuk memecahkan masalah.

4. Aspek

Ada beberapa unsur dalam terlaksananya kegiatan jual beli yaitu penjual, pembeli, barang yang diperjualbelikan, uang sebagai alat tukar, serta adanya persetujuan dari kedua belah pihak. Berdasarkan panduan kurikulum 2013, anak tunagrahita di jenjang SMP kelas VIII diharapkan menguasai dua kompetensi dasar yang berkaitan dengan konsep jual beli,

yaitu: kompetensi dasar 3.2 (mengetahui strategi pemecahan masalah dengan mengurangi, menambah, dan menukarkan sejumlah uang) dan kompetensi dasar 4.2 (menentukan strategi pemecahan masalah dengan mengurangi, menambah, dan menukarkan sejumlah uang). Selain kedua dasar tersebut, pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu pemahaman konsep jual beli untuk anak tunagrahita dengan materi satuan mata uang, penjumlahan, dan pengurangan uang. Dengan demikian, aspek pemahaman konsep jual beli dalam instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk anak tunagrahita yaitu:

- a. Melakukan tindakan sebagai penjual
- b. Melakukan tindakan sebagai pembeli
- c. Mengenal satuan uang
- d. Mengurangi sejumlah uang
- e. Menambah sejumlah uang

B. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kinerja

Variabel yang Diukur	Aspek	Indikator	No Butir	Jml	Jml	Persen
Pemahaman Konsep Jual Beli	Menunjukkan Satuan Mata Uang	Menunjukkan Mata Uang Logam	1,2	2	12	35,29 %
		Menunjukkan Mata Uang Kertas	3,4,5,6	4		
		Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal	7,8,9,10,11,12	6		
	Melakukan Kegiatan Jual Beli	Melakukan Kegiatan sebagai Penjual	13,14,15,16,17,18, 19,20	8	15	44,12 %
		Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli	21,22,23,24,25,26, 27	7		
	Menyelesaikan Masalah Jual Beli	Menyelesaikan Penjumlahan Uang	28,29,30,31	4	7	20,59 %
		Menyelesaikan Pengurangan Uang	32,33,34	3		
	Total			34	34	100%

C. Instrumen

INSTRUMEN TES KINERJA

(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama :

Nomor Pressensi :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
- 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
- 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
- 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
- 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.					
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.					
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.					
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.					
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.					
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.					
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					

7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.					
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.					
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.					
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.					
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.					
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.					
	Melakukan Kegiatan sebagai Penjual					
13	Mempersiapkan barang.					
14	Mempersiapkan uang kembalian.					
15	Menyebutkan harga.					
16	Mengemas barang yang dibeli.					
17	Menyerahkan barang pada pembeli.					
18	Menerima uang dari pembeli.					
19	Memberikan kembalian.					
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.					
	Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli					
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.					
22	Menanyakan harga.					
23	Menyerahkan uang kepada penjual.					
24	Menerima barang yang dibeli.					
25	Menerima uang kembalian.					
26	Menghitung uang kembalian.					
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.					
	Menyelesaikan Penjumlahan Uang					
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.					
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.					
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.					
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.					
	Menyelesaikan Pengurangan Uang					
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.					
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.					

34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.					
	Total					

D. Standarisasi Penilaian

1. Cara Penilaian

Untuk memperoleh skor akhir menggunakan rumus berikut:

$\text{Skor akhir} = (\text{total skor } 5 \times 5) + (\text{total skor } 4 \times 4) + (\text{total skor } 3 \times 3) + (\text{total skor } 2 \times 2) + (\text{total skor } 1 \times 1)$

2. Rubrik Penilaian

Berikut rubrik penilaian instrumen tes kinerja pemahaman konsep jual beli untuk anak tunagrahita:

Skor	Keterangan
5	siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
4	siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
3	siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
2	siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
1	siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

E. Kategorisasi

Skor akhir	Kategori
$X > 136$	Sangat tinggi
$113,34 > X \geq 136$	Tinggi
$90,66 > X \geq 113,34$	Sedang
$68 > X \geq 90,66$	Rendah
$X \leq 68$	Sangat rendah

SURAT VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Anwar, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Dosen Pendidikan Luar Biasa FKIP UNS

Telah membaca Instrumen penelitian yang berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA".

Oleh Peneliti:

Nama : Riyani Nurul Aziz

NIM : K5115055

Prodi : Pendidikan Luar Biasa

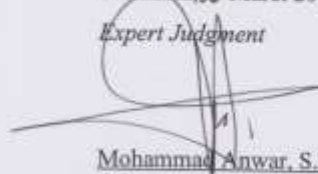
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan terhadap instrumen-instrumen yang akan diajukan, maka masukan untuk instrumen ini adalah:

Penin sesuai masukan!

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Surakarta, 26 Maret 2019

Expert Judgment



Mohammad Anwar, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198609252014041001

SURAT VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Priyono, S.Pd., M.Si.

Jabatan : Dosen Pendidikan Luar Biasa FKIP UNS

Telah membaca Instrumen penelitian yang berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA".

Oleh Peneliti:

Nama : Riyani Nurul Aziz

NIM : K5115055

Prodi : Pendidikan Luar Biasa

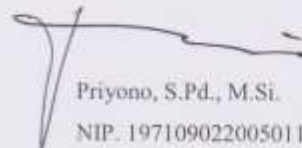
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan terhadap instrumen-instrumen yang akan diajukan, maka masukan untuk instrumen ini adalah:

Instrumen bisa digunakan untuk penelitian

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Surakarta, 24 Maret 2019

Expert Judgment



Priyono, S.Pd., M.Si.

NIP. 197109022005011001

SURAT VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Memet Sudaryanto, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UNS

Telah membaca Instrumen penelitian yang berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA".

Oleh Peneliti:

Nama : Riyani Nurul Aziz

NIM : K5115055

Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan terhadap instrumen-instrumen yang akan diajukan, maka masukan untuk instrumen ini adalah:

Revisi dari masukan!

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Surakarta, 20 Maret 2019

Expert Judgment



Memet Sudaryanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1991030320161001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SLB A YKAB Surakarta
 Subjek Penelitian : Siswa Tunagrahita SMPLB Bagian C YKAB Surakarta
 Materi : Konsep Jual Beli
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

I. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan peduli dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda – benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Matematika

No.	Kompetensi Dasar	No.	Indikator
4.2	Menentukan strategi pemecahan masalah dengan mengurangi, menambah, dan menukarkan sejumlah uang	4.2.1	Mengenal satuan mata
		4.2.2	uang
			Menyelesaikan
		4.2.3	penjumlahan uang
			Menyelesaikan
			pengurangan uang

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini disesuaikan dengan kompetensi dasar dan pembatasan masalah penelitian, yaitu:

1. Melalui pembelajaran *role playing*, siswa dapat melakukan tindakan sebagai penjual dengan tepat.
2. Melalui pembelajaran *role playing*, siswa dapat melakukan tindakan sebagai pembeli dengan tepat.
3. Melalui pembelajaran *role playing*, siswa dapat mengenal nilai mata uang dengan tepat.
4. Melalui pembelajaran *role playing*, siswa dapat menambah sejumlah uang dengan tepat.
5. Melalui pembelajaran *role playing*, siswa dapat mengurangi sejumlah uang dengan tepat.

IV. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi : Konsep Jual Beli
2. Submateri :
 - a. Melakukan tindakan sebagai penjual,
 - b. Melakukan tindakan sebagai pembeli
 - c. Mengetahui nilai mata uang
 - d. Menambah sejumlah uang
 - e. Mengurangi sejumlah uang

V. MODEL PEMBELAJARAN

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *role playing* *Role playing* dalam terjemahan Bahasa Indonesia artinya *bermain peran*. Menurut Kurniasih (2016:67) model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh tertentu. Sedangkan menurut Huda (2013:115) *role playing*

merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Kedua pendapat tersebut menekankan bahwa *role playing* merupakan model pembelajaran yang membutuhkan penghayatan seorang individu sehingga dapat memecahkan suatu masalah dengan bantuan kelompok.

VI. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media konkret berupa uang logam (500 rupiah, 1000 rupiah) dan uang kertas (1000 rupiah, 2000 rupiah, 5000 rupiah, dan 10.000 rupiah).

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<p>Guru memberikan salam kepada siswa, dan mengajak siswa untuk berdo'a.</p> <p>Guru menanyakan kabar siswa dan melakukan apersepsi kepada siswa.</p> <p>Guru menanyakan tentang pelajaran sebelumnya.</p> <p>Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar.</p> <p>Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan hari ini kepada siswa.</p> <p>Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari ini.</p>	10 menit
Inti	<p>Pemanasan (<i>warming up</i>)</p> <p>Guru memperkenalkan pada siswa mengenai suatu permasalahan mengenai kegiatan jual beli disertai dengan contoh</p> <p>Guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya, “bagaimana kegiatan jual beli terlaksana?”</p> <p>Pemilihan partisipan</p> <p>Siswa dan guru membahas karakter pada setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya</p>	90 menit

	<p>Karakter yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) penjual, yang bertugas menyiapkan perlengkapan untuk menjual, menjual barang, dan melayani pembeli 2) pembeli, yang bertugas melakukan pembelian barang <p>Guru mengajak siswa untuk mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.</p> <p>Penataan panggung</p> <p>Guru mendiskusikan dengan siswa mengenai tempat untuk memerankan kegiatan jual beli, bagaimana peran penjual dan pembeli itu akan dimainkan, kebutuhan yang diperlukan, termasuk juga pembahasan skenario yang menggambarkan urutan permainan peran dalam kegiatan jual beli.</p> <p>Menyiapkan pengamat (observer)</p> <p>Guru menunjuk dua siswa menjadi pengamat yang bertugas mengamati jalannya bermain peran.</p> <p>Memainkan peran (manggung)</p> <p>Pelaksanaan bermain peran secara spontan.</p> <p>Guru dalam menghentikan permainan sejenak apabila menuntut dihentikannya permainan tersebut.</p> <p>Diskusi dan evaluasi</p> <p>Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran yang telah dilakukan.</p> <p>Guru mengajukan pertanyaan yang merangsang peserta untuk berfikir kritis demi sempurnanya permainan.</p> <p>“apa saja kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh penjual?”</p> <p>“apa saja kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh pembeli?”</p> <p>Selanjutnya dilakukan perbaikan misalnya ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau ada alur cerita yang diubah.</p> <p>Memainkan peran ulang (manggung ulang)</p> <p>Memainkan peran kedua dilakukan sesuai dengan hasil perbaikan dan evaluasi yang telah dilakukan.</p> <p>Diskusi dan evaluasi kedua</p> <p>Diskusi dan evaluasi pada langkah ini, lebih diarahkan pada realitas karena saat permainan peran dilakukan,</p>	
--	--	--

	<p>banyak peran yang melampaui batas kenyataan atau tidak realistis.</p> <p>Guru dan siswa mendiskusikan permasalahan yang muncul saat permainan peran dan mengaitkan dengan kenyataan yang ada. Selain itu, dalam evaluasi guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.</p> <p>Berbagi pengalaman dan kesimpulan.</p> <p>Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.</p>	
Penutup	<p>Guru menyimpulkan hasil kegiatan hari ini.</p> <p>Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p> <p>Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a dan salam.</p>	10 menit

VIII. Evaluasi dan Rubrik Penilaian

Instrumen terlampir

Surakarta, April 2019

Peneliti,

Riyani Nurul Aziz

K5115055

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : FAJAR
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : SLB A YKAB Surakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:


- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1.	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.				✓	
2.	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.					✓
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3.	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.					✓
4.	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.				✓	
5.	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.					✓
6.	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.					✓
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7.	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓
8.	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓
9.	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓
10.	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
11.	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.				✓	
12.	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual					
13	Mempersiapkan barang.			✓	
14	Mempersiapkan uang kembalian.			✓	
15	Menyebutkan harga.			✓	
16	Mengemas barang yang dibeli.			✓	
17	Menyerahkan barang pada pembeli.		✓		
18	Menerima uang dari pembeli.		✓		
19	Memberikan kembalian.				✓
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.		✓		
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli					
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.		✓		
22	Menanyakan harga.		✓		
23	Menyerahkan uang kepada penjual.			✓	
24	Menerima barang yang dibeli.	✓			
25	Menerima uang kembalian.				✓
26	Menghitung uang kembalian.				✓
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.				✓
Menyelesaikan Penjumlahan Uang					
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.				✓
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.				✓
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.				✓
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.				✓
Menyelesaikan Pengurangan Uang					
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.				✓
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.				✓
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.				✓
Total		1	6	8	20

Surakarta, April 2019

Observer,


 (.....Nisfu A.....)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : ALI
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : SLB A YEAB Surakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.				✓	
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.				✓	
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.					✓
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.				✓	
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.					✓
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.					✓
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.				✓	
14	Mempersiapkan uang kembalian.					✓
15	Menyebutkan harga.					✓
16	Mengemas barang yang dibeli.			✓		
17	Menyerahkan barang pada pembeli.			✓		
18	Menerima uang dari pembeli.			✓		
19	Memberikan kembalian.					✓
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.				✓	
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.				✓	
22	Menanyakan harga.					✓
23	Menyerahkan uang kepada penjual.					✓
24	Menerima barang yang dibeli.			✓		
25	Menerima uang kembalian.				✓	
26	Menghitung uang kembalian.					✓
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.					✓
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.					✓
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.					✓
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.					✓
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.					✓
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.					✓
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.					✓
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.					✓
Total		0	0	6	7	2

Surakarta, April 2019

Observer,


 (.....NISFU A.....)

INSTRUMEN TES KINERJA

(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : RENDY
 Nomor Presensi :
 Kelas : VII. C
 Sekolah : SLB. A. YKAB. Sukakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
- 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
- 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
- 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
- 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.			✓		
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.			✓		
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.				✓	
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.				✓	
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.				✓	
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.				✓	
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.			✓		
14	Mempersiapkan uang kembalian.				✓	
15	Menyebutkan harga.				✓	
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.			✓		
18	Menerima uang dari pembeli.	✓				
19	Memberikan kembalian.					✓
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.			✓		
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.			✓		
22	Menanyakan harga.		✓			
23	Menyerahkan uang kepada penjual.			✓		
24	Menerima barang yang dibeli.		✓			
25	Menerima uang kembalian.			✓		
26	Menghitung uang kembalian.					✓
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.				✓	
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.			✓		
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.				✓	
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.			✓		
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.					✓
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.				✓	
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.					✓
Total		0	5	16	9	9

Surakarta, April 2019

Observer,

(.....NISFU A.....)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : DODIT
 Nomor Presensi :
 Kelas : VII C
 Sekolah : S.B.A. YAB. Sukatarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.			✓		
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.				✓	
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.					✓
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.			✓		
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.					✓
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.				✓	
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.				✓	
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.				✓	
14	Mempersiapkan uang kembalian.				✓	
15	Menyebutkan harga.					✓
16	Mengemas barang yang dibeli.			✓		
17	Menyerahkan barang pada pembeli.			✓		
18	Menerima uang dari pembeli.			✓		
19	Memberikan kembalian.				✓	
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.				✓	
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.			✓		
22	Menanyakan harga.		✓			
23	Menyerahkan uang kepada penjual.			✓		
24	Menerima barang yang dibeli.		✓			
25	Menerima uang kembalian.			✓		
26	Menghitung uang kembalian.					✓
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.				✓	
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.				✓	
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.			✓		
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.				✓	
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.				✓	
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.				✓	
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.					✓
Total		0	2	14	12	6

Surakarta, April 2019

Observer,


 (.....NISFU A.....)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : FEBY
 Nomor Presensi :
 Kelas : VII C
 Sekolah : S.B.A YFAB Surakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
- 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
- 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
- 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
- 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.			✓		
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.			✓		
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.				✓	
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.					✓

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.			✓		
14	Mempersiapkan uang kembalian.			✓		
15	Menyebutkan harga.				✓	
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.		✓			
18	Menerima uang dari pembeli.	✓				
19	Memberikan kembalian.				✓	
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.		✓			
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.		✓			
22	Menanyakan harga.			✓		
23	Menyerahkan uang kepada penjual.		✓			
24	Menerima barang yang dibeli.	✓				
25	Menerima uang kembalian.		✓			
26	Menghitung uang kembalian.				✓	
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.			✓		
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.				✓	
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.			✓		
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.	✓				
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.			✓		
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.		✓			
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.					✓
Total		1	9	17	6	1

Surakarta, April 2019

Observer,



(NISFU A.....)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : TIKA
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : SLB A YKAB Sumbawa

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (V) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.			✓		
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.				✓	
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.				✓	
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.				✓	

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual					
13	Mempersiapkan barang.			✓	
14	Mempersiapkan uang kembalian.			✓	
15	Menyebutkan harga.			✓	
16	Mengemas barang yang dibeli.		✓		
17	Menyerahkan barang pada pembeli.			✓	
18	Menerima uang dari pembeli.		✓		
19	Memberikan kembalian.			✓	
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.			✓	
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli					
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.			✓	
22	Menanyakan harga.			✓	
23	Menyerahkan uang kepada penjual.		✓		
24	Menerima barang yang dibeli.	✓			
25	Menerima uang kembalian.		✓		
26	Menghitung uang kembalian.				✓
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.			✓	
Menyelesaikan Penjumlahan Uang					
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.				✓
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.			✓	
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.		✓		
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.		✓		
Menyelesaikan Pengurangan Uang					
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.			✓	
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.			✓	
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.				✓
Total		1	6	19	5

Surakarta, April 2019

Observer,


 (...NISFU...A...)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : FAJAR
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : SLB A KAB. Surakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru.
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru.
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru.
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru.
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.			✓		
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.			✓		
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.			✓		
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.			✓		
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.			✓		
14	Mempersiapkan uang kembalian.				✓	
15	Menyebutkan harga.			✓		
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.	✓				
18	Menerima uang dari pembeli.	✓				
19	Memberikan kembalian.				✓	
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.				✓	
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.			✓		
22	Menanyakan harga.			✓		
23	Menyerahkan uang kepada penjual.	✓				
24	Menerima barang yang dibeli.	✓				
25	Menerima uang kembalian.	✓				
26	Menghitung uang kembalian.				✓	
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.			✓		
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.				✓	
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.			✓		
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.				✓	
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.				✓	
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.					✓
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.					✓
Total		0	7	18	7	2

Surakarta, April 2019

Observer,


 (... RINDI LILIN ...)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : ALI
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : SLB A YKAB Surakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.			✓		
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.			✓		
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.			✓		
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.			✓		
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.			✓		

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.			✓		
14	Mempersiapkan uang kembalian.				✓	
15	Menyebutkan harga.			✓		
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.	✓				
18	Menerima uang dari pembeli.	✓				
19	Memberikan kembalian.				✓	
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.				✓	
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.			✓		
22	Menanyakan harga.			✓		
23	Menyerahkan uang kepada penjual.	✓				
24	Menerima barang yang dibeli.	✓				
25	Menerima uang kembalian.				✓	
26	Menghitung uang kembalian.			✓		
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.				✓	
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.				✓	
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.				✓	
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.				✓	
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.				✓	
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.				✓	
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.					✓
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.					✓
Total		0	6	6	10	2

Surakarta, April 2019

Observer,



(..... RINDI LILIN)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : RENDY
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : SLB A YKAB Surakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.		✓			
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.		✓			
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.		✓			
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.		✓			
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.			✓		
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.	✓				
14	Mempersiapkan uang kembalian.		✓			
15	Menyebutkan harga.	✓				
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.	✓				
18	Menerima uang dari pembeli.	✓				
19	Memberikan kembalian.			✓		
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.			✓		
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.		✓			
22	Menanyakan harga.	✓				
23	Menyerahkan uang kepada penjual.	✓				
24	Menerima barang yang dibeli.	✓				
25	Menerima uang kembalian.	✓				
26	Menghitung uang kembalian.				✓	
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.		✓			
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.		✓			
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.		✓			
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.		✓			
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.		✓			
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.			✓		
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.				✓	
Total		9	19	4	2	

Surakarta, April 2019

Observer,



(RINDI LILIN.....)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : DODIT
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : SLB A YKAB SURABAYA

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor;

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.		✓			
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.		✓			
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.			✓		
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.		✓			
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.			✓		
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.			✓		
14	Mempersiapkan uang kembalian.			✓		
15	Menyebutkan harga.	✓				
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.	✓				
18	Menerima uang dari pembeli.				✓	
19	Memberikan kembalian.				✓	
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.			✓		
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.	✓				
22	Menanyakan harga.	✓				
23	Menyerahkan uang kepada penjual.	✓				
24	Menerima barang yang dibeli.	✓				
25	Menerima uang kembalian.	✓				
26	Menghitung uang kembalian.				✓	
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.			✓		
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.		✓			
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.		✓			
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.			✓	✓	
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.			✓		
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.			✓		
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.				✓	
Total		8	13	9	4	0

Surakarta, April 2019

Observer,



(... RINDI LILIN ...)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : FEBY
 Nomor Presensi :
 Kelas : VIII C
 Sekolah : S.B. A. YKAB Surakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.	✓				
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.	✓				
	Menunjukkan Mata Uang Kertas	✓				
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.	✓				
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.	✓				
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.	✓				
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.	✓				
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.	✓				
14	Mempersiapkan uang kembalian.		✓			
15	Menyebutkan harga.	✓				
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.	✓				
18	Menerima uang dari pembeli.	✓				
19	Memberikan kembalian.				✓	
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.		✓			
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.	✓				
22	Menanyakan harga.	✓				
23	Menyerahkan uang kepada penjual.	✓				
24	Menerima barang yang dibeli.	✓				
25	Menerima uang kembalian.	✓				
26	Menghitung uang kembalian.				✓	
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.		✓			
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.		✓			
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.		✓			
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.		✓			
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.			✓		
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.		✓			
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.				✓	
Total		16	14	1	3	0

Surakarta, April 2019

Observer,



(RINDI LILIN)

INSTRUMEN TES KINERJA
(Pemahaman Konsep Jual Beli untuk Anak Tunagrahita)

Nama : TIKA
 Nomor Presensi :
 Kelas : VM C
 Sekolah : SLB A YKAB Sorakarta

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan kinerja siswa dengan ketentuan skor:

- 5 : siswa mampu melakukan kegiatan tanpa bantuan dari guru
 4 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dari guru
 3 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual dan verbal dari guru
 2 : siswa mampu melakukan kegiatan dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru
 1 : siswa tidak mampu melakukan kegiatan meski dengan bantuan visual, verbal, dan fisik dari guru

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		5	4	3	2	1
	Mengetahui Mata Uang Logam					
1	Menunjukkan uang logam 500 rupiah.	✓				
2	Menunjukkan uang logam 1000 rupiah.	✓				
	Menunjukkan Mata Uang Kertas					
3	Menunjukkan uang kertas 1000 rupiah.	✓				
4	Menunjukkan uang kertas 2000 rupiah.	✓				
5	Menunjukkan uang kertas 5000 rupiah.	✓				
6	Menunjukkan uang kertas 10000 rupiah.		✓			
	Mengklasifikasikan Uang Berdasarkan Nominal					
7	Meletakkan uang logam 500 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
8	Meletakkan uang logam 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
9	Meletakkan uang kertas 1000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
10	Meletakkan uang kertas 2000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
11	Meletakkan uang kertas 5000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			
12	Meletakkan uang kertas 10000 rupiah pada kantong yang disediakan.		✓			

Melakukan Kegiatan sebagai Penjual						
13	Mempersiapkan barang.	✓				
14	Mempersiapkan uang kembalian.		✓			
15	Menyebutkan harga.	✓				
16	Mengemas barang yang dibeli.	✓				
17	Menyerahkan barang pada pembeli.	✓				
18	Menerima uang dari pembeli.				✓	
19	Memberikan kembalian.		✓			
20	Menyimpan uang dari pembeli sesuai klasifikasi.	✓				
Melakukan Kegiatan sebagai Pembeli						
21	Menunjuk barang yang akan dibeli.	✓				
22	Menanyakan harga.	✓				
23	Menyerahkan uang kepada penjual.	✓				
24	Menerima barang yang dibeli.	✓				
25	Menerima uang kembalian.	✓				
26	Menghitung uang kembalian.				✓	
27	Menyimpan uang kembalian sesuai klasifikasi.		✓			
Menyelesaikan Penjumlahan Uang						
28	Menjumlahkan uang logam 500 rupiah.		✓			
29	Menjumlahkan uang logam 1000 rupiah.			✓		
30	Menjumlahkan uang kertas 2000 rupiah.		✓			
31	Menjumlahkan uang kertas 5000 rupiah.			✓		
Menyelesaikan Pengurangan Uang						
32	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 1000 rupiah.		✓			
33	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 2000 rupiah.		✓			
34	Memberi uang kembalian kepada pembeli yang membayar menggunakan uang 5000 rupiah.			✓		
Total		15	14	3	✓	0

Surakarta, April 2019

Observer,


 (RINDI LILIN)

FOTO-FOTO KEGIATAN

Gambar 1 *Pretest* Pengenalan UangGambar 2 *Pretest* Pengklasifikasian UangGambar 3 *Pretest* Penjumlahan UangGambar 4 *Pretest* Pengurangan Uang

Gambar 5 Pembagian Peran



Gambar 6 Pengkondisian

Gambar 7 *Role Playing* Sesi PertamaGambar 8 *Role Playing* Sesi Pertama



Gambar 9 *Role Playing* Sesi Kedua



Gambar 10 *Role Playing* Sesi Kedua



Gambar 11 *Role Playing* Sesi Kedua



Gambar 12 *Role Playing* Sesi Kedua



Gambar 13 *Role Playing* Sesi Ketiga



Gambar 14 *Role Playing* Sesi Ketiga



Gambar 15 *Posttest* Pengenalan Uang



Gambar 16 *Posttest* Pengklasifikasian Uang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Ir. Sutami no. 36A, Surakarta-57126, Telp. (0271) 669124, Faks. (0271) 648939
Website: <http://fkip.uns.ac.id>, Email: fkip@fkip.uns.ac.id

Lampiran : 1 berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Menyusun Skripsi
Surakarta, Maret 2019

Kepada : Yth. Dekan
c.q. Wakil Dekan I
FKIP Universitas Sebelas Maret
di Surakarta

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama : RIYANI NURUL AZIZ
NIM : K5115055
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Tempat/Tgl Lahir : Gunungkidul, 17 November 1996
Alamat : Tukluk, 03/02, Semin, Semin, Gunungkidul, D.I.Yogyakarta

Dengan ini saya mengajukan permohonan izin menyusun skripsi kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK
TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA**

Pembimbing skripsi saya adalah sebagai berikut:

- Nama Pembimbing
1. Sugini, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
2. Mahardika Supratiwi, S.Psi., MA. (Pembimbing II)

Terlampir 1 berkas proposal sebagai persyaratan yang diperlukan sesuai ketentuan
Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan izin ini, saya mengucapkan terima kasih.

Tanda Tangan

Mengetahui,
Koordinator Skripsi,

Sugini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19790923 200501 2 001

Hormat Saya
Pemohon,

Riyani Nurul Aziz

Menyetujui,
Kepala Program Studi Pendidikan Luar Biasa

Drs. Hermawan, M.Si
NIP. 19590818 198603 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Ir. Sutami no. 36A, Surakarta-57126, Telp. (0271) 669124, Faks. (0271) 648939
Website: <http://fkip.uns.ac.id>, Email: fkip@fkip.uns.ac.id

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Nomor: /UN27.02/PP/2019

5498 tentang
IZIN MENYUSUN SKRIPSI

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret setelah menimbang ketentuan pada Pedoman Menyusun Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Tahun 2015 dalam keputusan nomor 83/UN27.02/PP/2015 tanggal 24 Februari 2015 dan atas persetujuan Tim Pembimbing Skripsi, pada tanggal 17 Februari 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RIYANI NURUL AZIZ
NIM : K5115055
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Tempat/Tgl Lahir : Gunungkidul, 17 November 1996
Alamat : Tukluk, 03/02, Semin, Semin, Gunungkidul, D.I.Yogyakarta

Diizinkan memulai menyusun skripsi dengan judul sebagai berikut:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK
TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA**

Dengan Pembimbing

1. Sugini, S.Pd., M.Pd. NIP : 197909232005012001 (Pembimbing Pertama)
2. Mahardika Supratiwi, S.Psi., MA. NIP : 198708172015042002 (Pembimbing Kedua)

Surat keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan dan akan ditinjau kembali jika di kemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Surakarta

Pada tanggal : 29 Maret 2019

a. n. Dekan

Rekan Dekan Bidang Akademik,



Dr. Munawir Yusuf, M.Psi.

NIP.195505011981031003

Tembusan : Yth. Bpk/Ibu Pembimbing
(untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Ir. Sutarni no. 36A, Surakarta-57126, Telp. (0271) 669124, Faks. (0271) 648939
Website: <http://fkip.uns.ac.id>, Email: fkip@fkip.uns.ac.id

Lampiran : I berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada : Yth. DEKAN
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Untuk mendapatkan data penelitian dalam rangka menyusun skripsi, bersama ini saya mengajukan permohonan izin penelitian ke institusi tujuan, yaitu :

Nama : RIYANI NURUL AZIZ
NIM : K5115055
Program Studi : PENDIDIKAN LUAR BIASA
Tempat & tanggal lahir : GUNUNGKIDUL, 17 NOVEMBER 1996
Alamat : TUKLUK, 03/02, SEMIN, SEMIN, GUNUNGKIDUL,
YOGYAKARTA
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA
Nama Instansi/Lembaga : SLB A YKAB SURAKARTA
Alamat : JL HOS COKROAMINOTO NO 43 JAGALAN SURAKARTA
Waktu : MARET – APRIL 2019

Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon dilakukan tindakan untuk mendapatkan pengantar izin penelitian kepada Rektor dan Institusi tujuan sesuai ketentuan. Terlampir berkas persyaratan yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini, saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Tim Skripsi,

Sugint, S.Pd., M.Pd.
NIP 19790923 200501 2 001

Surakarta, Maret 2019

Hormat saya
Pemohon,

Riyani Nurul Aziz

Menyetujui,
Kepala Program Studi Pendidikan Luar Biasa

Drs. Hermawan, M.Si
NIP. 19590818 198603 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Ir. Sutami no. 36A, Surakarta-57126, Telp. (0271) 669124, Faks. (0271) 648939
Website: <http://fkip.uns.ac.id>, Email: fkip@fkip.uns.ac.id

No : 5448/UN27.02/PP/2019
Lampiran : 1 berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. REKTOR
Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret tersebut di bawah ini:

Nama : RIYANI NURUL AZIZ
NIM : K5115055
Program Studi : PENDIDIKAN LUAR BIASA
Tempat & tanggal lahir : GUNUNGKIDUL, 17 NOVEMBER 2019
Alamat : TUKLUK, 03/02, SEMIN, SEMIN, GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA

Telah kami izinkan untuk menyusun skripsi guna melengkapi tugas-tugas studi tingkat sarjana dengan judul penelitian:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA

Untuk pelaksanaan penelitian dengan judul tersebut, mahasiswa yang bersangkutan perlu melakukan pengumpulan data dengan tempat dan waktu sebagai berikut:

Nama Instansi : SLB A YKAB Surakarta
Alamat : JL HOS COKROAMINOTO NO 43 JAGALAN SURAKARTA
Waktu : MARET – APRIL 2019

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon dilakukan tindak lanjut proses perizinan kepada Institusi tujuan sesuai ketentuan. Terlampir proposal penelitian dan berkas persyaratan yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Atas bantuan dan perhatian Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Surakarta, 29 Maret 2019
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Munawir Yusuf, M.Psi.
NIP. 195505011981031003

Tembusan: Yth.

1. Dekan FKIP (sebagai laporan)
2. Pejabat terkait di lingkungan FKIP
3. Kepala Biro Akademik & Adm. Kerjasama
4. Bagian Akademik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Ir. Sutami no. 36A, Surakarta-57126, Telp. (0271) 669124, Faks. (0271) 648939
Website: <http://fkip.uns.ac.id>, Email: fkip@fkip.uns.ac.id

No : 548/UN27.02/PP/2019
Lampiran : 1 berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SLB A YKAB Surakarta
Jl Hos Cokroaminoto No 43 Jagalan
Surakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret tersebut di bawah ini telah kami izinkan untuk menyusun skripsi guna melengkapi tugas-tugas studi tingkat sarjana, yaitu:

Nama : RIYANI NURUL AZIZ
NIM : K5115055
Program Studi : PENDIDIKAN LUAR BIASA
Tempat& tanggal lahir : GUNUNGKIDUL, 17 NOVEMBER 2019
Alamat : TUKLUK, 03/02, SEMIN, SEMIN, GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA
Judul Skripssi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Saudara untuk menerima mahasiswa kami tersebut melakukan penelitian di Institusi yang Saudara pimpin dengan rincian sebagai berikut:

Nama Instansi : SLB A YKAB Surakarta
Alamat : JL HOS COKROAMINOTO NO 43 JAGALAN SURAKARTA
Waktu : MARET – APRIL 2019
Subjek/Objek : Siswa tingkat SMPLB bagian C SLB A YKAB Surakarta

Atas bantuan dan perhatian Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Surakarta, 21.03.2019
a.n Dekan
Dekan Bidang Akademik,

Dr. Munawir Yusuf, M.Psi.
NIDN 305011981031003

Tembusan: Yth.

1. Dekan FKIP (sebagai laporan)
2. Kepala Program Studi
3. Ybs



**YAYASAN KESEJAHTERAAN ANAK-ANAK BUTA
SEKOLAH LUAR BIASA BAGIAN TUNA NETRA
(SLB.A – YKAB)**

Alamat : Jln. HOS Cokroaminoto No. 43 Jagalan, Jebres, Kota Surakarta, Telp. (0271) 655254
Website: www.slbykaburakarta.blogspot.com, Email: slbykaburakarta@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No. 226/SLB.A/14/2019

Kepala SLB A YKAB Surakarta menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : RIYANI NURUL AZIZ

NIM : K5115055

Program Studi : PENDIDIKAN LUAR BIASA

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Universitas : UNIVERSITAS SEBELAS MARET

benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang dilaksanakan tanggal 15 April 2019 sampai dengan 18 April 2019 di SLB A YKAB Surakarta dengan judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI SLB A YKAB SURAKARTA

Demikian surat keterangan ini, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, April 2019
Kepala SLB A YKAB Surakarta

Andani Zuriadi, S.Pd
NIP. 19600902 198203 1 007

